Le rejeton d'

AZATHOTH

Héraut de la Fin des Temps

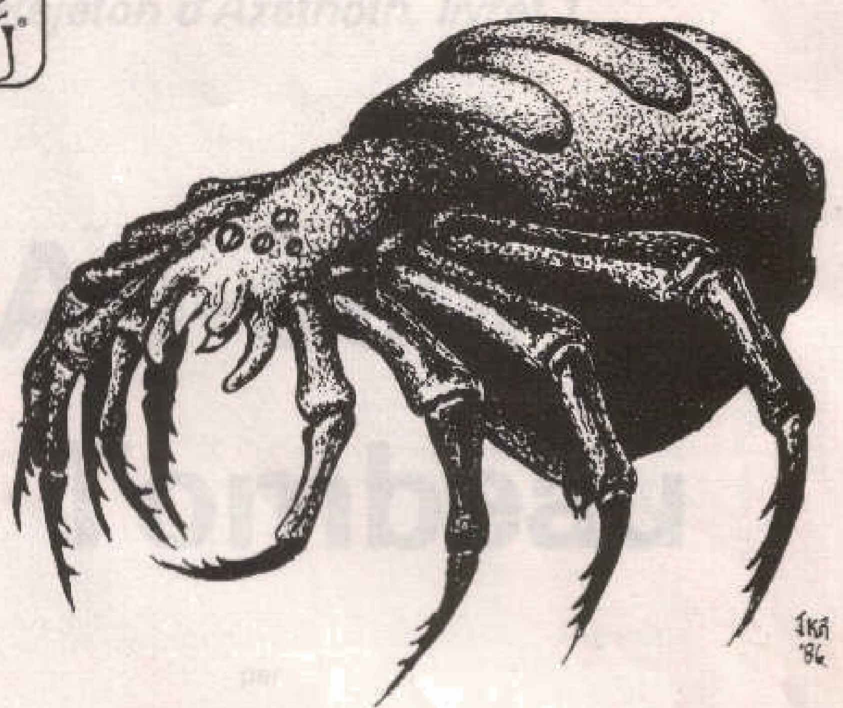
Keith Herber

L'APPEL de CTHULHU

avec l'autorisation de Arkam house

une AVENTURE pour

L'APPEL de CTHULHU



Le rejeton d'Azathoth,
Livret n° 1

Au-delà du Tombeau

par Keith Herber

LE REJETON D'AZATHOTH est un scénario en quatre parties. Pour les faire jouer, consulter ce livret.





Le Rejeton d'Azathoth, livret 1

Au-delà du Tombeau

par

Keith Herber

matériel additionnel, éditiorial par **Sandy Petersen**

matériel additionnel, éditorial, mise en page par **Lynn Willis**

illustration de la boîte par **Susan Seddon Boulet**

illustrations intérieures par **Kevin Ramos**

cartes et plans par **Carolyn Schultz**

traduction française par **Alain Dony**

supervision de la version française par **Henri Balczesak**





CETTE BOITE COMPREND :

— 3 livrets :
  - Au-delà du tombeau
  - Le Rejeton approche
  - Les Papiers d'Azathoth

— une carte de visite

Ont testé cette campagne : Lowell Anderson, Erik Herber, Sharon Herber et Gerald Wagner.

Ont également participé : Kurt Klein, Mike Klein, Bruce Martin, Marck Moellering, Jason Morningstar, Mark Witczak et deux autres dont le nom est perdu pour la postérité.

Ont testé les scénarios des Rêves : Joe Coughlan, Sean Coughlan, et Harry A. Robson V.



H.P. Lovecraft 1890-1937

Ce travail est respectueusement dédié aux pensées, rêves et écrits de H.P. Lovecraft.

Je remercie plus particulièrement Kerie Campbell Robson pour avoir fait des Contrées du Rêve un monde prêt à jouer et Sandy Petersen sans qui je n'aurai pu commencer tout ceci.

Keith Herber


NORTH AMERICA.
SCALE OF STATUTE MILES.
Copyright by Rand McNally & Co.
Longitude West from Greenwich.
DOMINION OF CANADA
UNITED STATES
MEXICO
CENTRAL AMERICA
SOUTH AMERICA
GREENLAND
ALASKA
PACIFIC OCEAN
ATLANTIC OCEAN
ARCTIC OCEAN
HUDSON BAY
BAFFIN BAY
GULF OF MEXICO
WEST INDIES
CARIBBEAN SEA
TROPIC OF CANCER
ASIA
SAN FRANCISCO
WASHINGTON
OTTAWA

Le Rejeton d'Azathoth

Au-delà du Tombeau

Introduction

Dans laquelle le gardien apprend qu'un grave péril menace le monde, péril qui va dérouter et rendre perplexes bien des joueurs, contre lequel ils tenteront en vain de préserver leurs Investigateurs.

Le Rejeton d'Azathoth est une campagne de **L'Appel de Chtulhu** pour 4 à 5 Investigateurs expérimentés. L'aventure commence avec la mort suspecte de l'ancien professeur de l'un des joueurs. Au cours de l'enquête, les Investigateurs se trouveront pris dans des événements d'importance cosmique.

Vous devrez faire jouer de nombreuses parties avant que tout le matériel de cette boîte ne soit totalement exploité.

Le scénario se compose de 3 livrets, vous lisez actuellement le premier d'entre eux, **Au-delà du Tombeau,** qui sert d'introduction pour cette campagne et de résumé pour le Gardien. Dans le deuxième livret, **Le Rejeton approche,** les Investigateurs sont confrontés à une succession d'aventures au cours desquelles ils accumuleront preuves et connaissances qui (on peut l'espérer) les conduiront au succès lors de l'ultime épisode qui se déroule au Tibet. Le troisième livret, **Les Papiers d'Azathoth,** contient les aides de jeu. Des copies de ces aides de jeu se trouvent également dans les aventures correspondantes, ceci pour la commodité et la compréhension du Gardien.

Synopsis

L'action débute dans la chambre d'un des Investigateurs, quand celui (celle) ci est réveillé(e) par une apparition fantomatique. Peu de temps après, les Investigateurs apprennent la mort soudaine de Philip Baxter, ancien professeur du joueur ainsi réveillé. A l'enterrement de Philip Baxter, les joueurs pourront rencontrer les amis et la famille du professeur. L'Investigateur concerné est invité à la lecture du testament de Philip Baxter et se voit remettre un petit paquet. Ce paquet contient une lettre de Baxter ainsi que son Journal des Rêves. Tout ceci pour que les sagaces Investigateurs commencent à se douter que la mort du professeur n'est pas due à des causes naturelles.

La première aventure s'intitule *Providence.* Philip Baxter habitait à Providence, Rhode Island, et c'est là que l'aventure débute réellement. Les Investigateurs peuvent y questionner les amis de Baxter, fouiner dans les archives, ou dans les maisons, dans le but d'apprendre ce qui est réellement arrivé au professeur. Beaucoup des personnages rencontrés peuvent sembler suspects. Les Investigateurs peuvent ne pas pouvoir résoudre l'affaire avant la mort d'une deuxième victime.

Quelque soit l'issue de cette première enquête, les personnages vont découvrir de nombreuses pistes et devront les suivre. Quelques-uns des personnages rencontrés à Providence pourront les y aider.

Le second livret de cette boîte s'intitule **La venue du Rejeton.** De par leurs décisions, les Investigateurs détermineront eux-mêmes l'ordre dans lequel seront rencontrés les différents épisodes de ce livret, sauf pour *Le Rejeton d'Azathoth* qui sera toujours joué en dernier. Dans la première aventure *Garrison* nous apprenons qu'un observatoire astronomique privé est construit dans le Montana. Cet observatoire, dirigé par son concepteur, Dmitri Passelov, a été construit à partir de fonds mis en commun par un petit groupe de scientifiques (L'Académie du Mardi Soir) dont Philip Baxter était l'un des membres fondateurs. L'observatoire est construit dans le but de localiser une mystérieuse étoile noire. Les Investigateurs peuvent suspecter les mobiles de Baxter, mais l'homme est innocent. C'est dans les montagnes autour de l'observatoire que se tiennent leurs véritables ennemis, les Fungis de Yuggoth, qui sont là pour constater la chute récente d'une graine d'Azathoth qui est le signe de l'arrivée de l'étoile noire.

Saint-Augustine, en Floride est la dernière adresse connue de Colin Baxter, le plus jeune des enfants du professeur. Après avoir localisé Colin, les Investigateurs pourront prendre part à une chasse au trésor sous-marine où ils découvriront d'anciennes ruines englouties, peut-être des vestiges d'Atlantis. A leur retour à terre, Colin est emprisonné pour meurtre. S'ils tentent de l'innocenter, les joueurs découvriront un culte cannibal dans la ville.

Cynthia Baxter, l'unique fille de Philip, est missionnaire et vit dans les îles Adaman, îles primitives situées dans l'Océan Indien. Elle subit actuellement l'envoûtement maléfique d'un prêtre Tcho-Tcho. Il se révèlera impossible de sauver Cynthia de cette emprise ; néanmoins les Investigateurs en apprendront plus sur le compte de cette mystérieuse étoile noire.

Philip Baxter a récemment exploré les Contrées du Rêve, comme en fait foi son journal des rêves. Les Investigateurs devront suivre ses traces dans *Ulthar.* Là, ils découvriront la forme ectoplasmique du professeur retenue prisonnière dans une cité cachée.

Dans *La quête éternelle,* scénario chevaleresque, les rêveurs pourront aider un peuple de goules à libérer leur princesse. Ils y rencontreront également le mystérieux « Marcheur du désert de pierres » qui leur donnera un cadeau.

Il n'est pas nécessaire de posséder un exemplaire des **Contrées du Rêve** pour jouer les deux aventures qui s'y déroulent, mais cela peut néanmoins être très utile. Un court encart au début d'*Ulthar* résume les modifications et les additions à apporter aux règles pour jouer dans les Contrées du Rêve.

Le Rejeton d'Azathoth est le chapitre final de la campagne et emmène les Investigateurs jusqu'à un lointain plateau du Tibet. Là ils feront face à leur Némèsis et pourront éventuellement affecter l'évolution de l'humanité et du monde.

Après la conclusion de cette campagne, se trouve une partie optionnelle contenant des aides de jeux supplémentaires que le Gardien pourra utiliser comme il l'entend, soit pour récompenser les joueurs, soit pour les lancer sur de fausses pistes. Il n'y a pas de copies séparées de ces documents : le Gardien devra les photocopier pour les fournir aux joueurs aux moments opportuns. Les documents de cette partie sont tirés de textes concernants le Mythe, glanés au cours de recherches historiques ou extraits de différents journaux. Aucun n'est nécessaire pour jouer cette campagne, quelques-uns sont très enrichissants, d'autres totalement inintéressants.

Le troisième livret, **Les papiers d'Azathoth** contient toutes les références citées dans les différentes aventures. Dans la version fournie aux joueurs, elles se trouvent sous forme de lettres manuscrites ou d'articles de journaux. La pièce 4c n'est pas reproduite dans le texte de l'aventure correspondante dans le deuxième livret, le Gardien devra la photocopier s'il désire s'en servir.

Quand les étoiles sont favorables

Certains astronomes avancent la théorie que notre soleil n'est pas seul dans son voyage au travers de la galaxie, mais est accompagné par une deuxième étoile à l'éclat pâle non découverte jusqu'alors. Cette deuxième étoile bien que jusqu'ici invisible aux plus puissants télescopes, serait passée périodiquement assez près de notre système solaire pour entraîner des effets sur l'évolution de notre planète — extinction de différentes espèces, changements de climat et autres catastrophes. Ces astronomes nomment ce corps céleste inconnu Némèsis, en référence au dieu Grec de la vengeance divine.

J'ai vu le sombre univers béant
Où les planètes errent sans but
Parmi l'horreur inaperçue
Sans connaissance ni but ni nom.

— « Némèsis », H.P. Lovecraft.

Celui qui passe dans les ténèbres

Au centre de l'univers, tout au fond d'un abysse créé par lui, au-delà du temps et de l'espace, se tient le dieu idiot et aveugle, Azathoth. Sans but précis, le sultan-démon émet des objets semblables à de petites étoiles — les Rejetons d'Azathoth. Ces corps étranges errent pour toujours à travers le temps et l'espace. Quelquefois ils passent à proximité d'un système stellaire et causent de terribles catastrophes, entrant en collision avec des mondes ou des soleils, ou intervenant au cœur de l'évolution des espèces vivantes.

Quand arrivera Némèsis et autres interrogations

Le Gardien n'a pas trop à s'en faire, Némèsis, le Rejeton d'Azathoth, n'affectera pas le système solaire avant 700 ans. Peut-être que les Investigateurs voudront aider le docteur Robert Goddard à débuter ses expériences sur les fusées. Des graines émises par le Rejeton ont pu, par le passé, arriver sur terre par hasard, mais le Père-Fantôme (malgré les efforts des Fungis) a réussi jusqu'ici à protéger notre planète. Les probabilités pour qu'une graine nous atteigne sont de toutes façons très faibles ; seul un système solaire a été ensemencé depuis un milliard d'années.

Il y a un milliard d'années, l'un de ces Rejetons d'Azathoth — appelons-le Némèsis, comme le font certains astronomes, a rencontré Sol. Il s'est accroché à notre système solaire et s'est glissé dans la ronde. Bien que décrivant une orbite passant en son point le plus près au-delà de celle de Pluton, à ces occasions, les forces gravitationnelles et l'énergie psychique maligne de Némèsis perturbèrent gravement le système solaire, causant de grandes destructions et altérant l'évolution de la vie.

De temps en temps, des parties de Némèsis se détachent et se placent en orbite autour du soleil ou tombent dans celui-ci. On les appelle des comètes. Si un de ces corps, contenant une graine de l'étoile démoniaque, heurte une planète, il peut fusionner avec le noyau de cette planète et croître jusqu'à former éventuellement un nouveau Rejeton qui emmergera en brisant la planète tel un serpent sortant de son œuf (la cinquième planète de notre système, à l'origine, fut ainsi parasitée et ses débris forment maintenant la ceinture d'astéroïdes).

Pendant des millénaires, certains astronomes, humains ou non, ont vu dans les comètes — « les étoiles chevelues », graines errantes de Némèsis — les annonciatrices de désastres et de malédictions. Dans les textes anciens, le passage d'une comète était responsable d'événements tels que la révolte des Shoggoths contre leur créateur, la fin des dinosaures et la chute de l'empire des Hommes-Serpents. Certains écrits laissent entendre que les apparitions d'Azathoth-le-fils (Némèsis) seraient la cause de l'effondrement de l'empire Hyperboréen, de la submersion de l'Atlantide et des deux périodes de chaos qui frappèrent l'ancienne Egypte. Le dernier grand bouleversement causé par Némèsis eut lieu en Sibérie centrale le 30 juin 1908 où une gigantesque explosion dévasta la steppe sur des centaines de kilomètres carrés. Les témoins décrivirent ce phénomène comme « une boule de feu grésillante qui éclipsa la lumière du soleil », suivi par « un pilier flamboyant » et une « onde de choc assez puissante pour jeter à terre tous les chevaux jusqu'à une distance de 650 kilomètres. La plupart des survivants virent apparaître de mystérieuses brûlures sur toutes les parties de leur corps non protégées lors de l'explosion.

Le Staretz (terme russe désignant un homme excessivement pieux) Grigory Efimovich Rasputin fut un de ceux qui survécurent au désastre. Rasputin avait prévu l'événement et voyagé à travers la Sibérie pour être le témoin de cette catastrophe. Il avait appris l'approche de Némèsis dans les écrits d'un vieux rabbin, Eléazar ben Zekai. Parmi ses anciens manuscrits, Eleazar possédait une copie du « Livre Ivonis ». Dans ses pages fragiles était décrite la sombre histoire d'Eibon, un sorcier Hyperboréen qui pouvait voir le futur à travers des portails spéciaux, et qui assista à la dévastation qu'allait causer le prochain passage de la maléfique étoile noire.

Rendu fou par cette vision, Eibon élabora un plan démentiel dans lequel l'humanité serait placée en dehors de l'écoulement normal du temps et vivrait éternellement figée dans le même instant, une sorte d'âge d'or perpétuel où la mort n'existerait plus. Pour cela, l'ancien sorcier lancerait dans le cosmos de vastes filets d'énergie spirituelle, suffisament solides pour empêcher le passage d'Azathoth-le-fils. Cependant le pouvoir de Némèsis était tel que, bien que pris au piège, il aurait fini par brûler le filet et poursuivi sa route. Mais l'ultime sort d'Eibon aurait en même temps paralysé le temps lui-même, stoppant ainsi la marche des étoiles et empêchant une apocalypse éventuelle pour l'humanité mais figeant du même coup toute vie à la surface de la planète.

Horrifiés, Rasputin et Eléazar décidèrent que le temps devait continuer à s'écouler pour que l'humanité puisse accomplir sa destinée quel qu'elle soit même si cela signifiait affronter un éventuel retour de Némèsis. A cette fin, ils établirent des plans pour contrer l'agent d'Eibon, le Père Fan-

tôme, mystérieuse incarnation créée par l'hyperboréen pour défendre le monde contre Némèsis et ses graines. Le but principal de cet agent est d'accomplir l'ancien rite pour figer le temps dès que le Rejeton d'Azathoth approchera suffisamment pour être pris dans le filet. Rasputin se rendit sur les lieux prévus de la prochaine chute d'une graine. Il trouva sur les lieux un vieux sauvage albinos qui avait l'air d'attendre. Reconnaissant en lui le Père-Fantôme décrit dans le *Livre Ivoris,* il l'attaqua par surprise et le captura, se servant de ses pouvoirs magiques. Il se prépara ensuite à la venue de la graine. Mais Rasputin fut trahi par sa propre acuité visuelle, magiquement augmentée, car la véritable apparence de la graine est une réplique d'Azathoth lui-même. Naturellement, cette vision d'horreur fut trop dure à supporter.

Devenu fou, Rasputin s'enfuit, abandonnant son prisonnier sur place, c'est-à-dire directement sous la trajectoire de la graine.

En 1908 la chute de la graine fut destructive mais le Staretz Rasputin survécut à l'explosion et s'en retourna vers l'ouest où, bien que fou et obsédé par son échec pour empêcher la chute de la graine, il est au moins persuadé d'avoir contrecarrer les plans d'Eibon. En 1916, Rasputin fut stupéfait d'apprendre que le Père-Fantôme « vivait » encore, sans doute libéré de ses liens magique par l'explosion. Trois semaines plus tard, Rasputin fut assassiné à Pétrograd.

En 1922, les documents rassemblés à l'origine par Rasputin se trouvèrent entre les mains d'un groupe d'érudits : « l'Académie du Mardi Soir ». Leur curiosité piquée par les évidentes références astronomiques contenues dans ces documents et appuyées par ailleurs par d'autres preuves obtenues par déductions ou recoupements, les membres de l'Académie investirent dans un observertoire destiné à repérer tous les corps d'une manière générale ayant un rayonnement peu puissant.

Les agissements de ce groupe attirèrent l'attention de forces intimement liées à Azathoth ; ainsi un prêtre Tcho-Tcho, en croisant l'esprit de Philip Baxter dans les Contrées du Rêve, apprit les intentions de ce dernier au sujet de la venue d'Azathoth-le-fils. Le prêtre se chargea de tuer Baxter dans le monde réel et d'emprisonner son esprit au-delà du Mur du Sommeil. Les personnes concernées par l'Académie du Mardi Soir sont aussi en danger. Il y a donc d'un côté le Père-Fantôme qui arpente la terre, fouillant le ciel sans relâche, de l'autre les Fungis de Yuggoth qui veulent libérer de tout obstacle la venue de Némèsis car elle pourrait bien annoncer la destruction de la planète et de tous ces maudits terriens.

Vie et mort de Philip Baxter

Philip Baxter naquit et vécut à Providence, Rhode Island, avec son frère aîné Julian. Dès l'enfance, il devint l'ami de Mortimer Braddock et le resta toute sa vie. Après le collège, Philip s'inscrivit à l'université de Brown où il obtint un diplôme en archéologie. Il se maria avec une fille de la région, Ellen Bankes et entama sa carrière d'archéologue sur divers sites de par le monde. Quand sa femme mourut, le laissant seul avec ses trois enfants (Colin, Emmot et Cynthia), il retourna chez lui et accepta un poste d'enseignant à l'université de Brown. Peu après, il engagea Angela Vincenzo pour s'occuper de sa maisonnée.

En 1897, la fille de Philip, Cynthia fut piquée par une araignée au cours d'un pique-nique en famille. Elle eut une réaction allergique, tomba dans le coma et demeura à l'hôpital de nombreux jours. Les effets de cette piqûre demeurèrent enfouis dans le cerveau de Cynthia et ressurgirent le jour où, aux îles Adaman, elle fut confrontée à un vieux culte Araignée. En 1915, quand ses enfants furent assez grand pour quitter le domicile familial, Philip Baxter fonda ce qui allait être connu sous le nom d' « Académie du Mardi Soir » : un petit groupe disparate d'étudiants et de scientifiques, qui se réunissait à son domicile pour discuter du développement social et des dernières découvertes scientifiques. Même si ce groupe peut paraître suspect aux yeux des Investigateurs, il est innocent.

L'Académie du Mardi Soir se compose de Philip Baxter, de Francis Wilson un expert en langues orientales, de Dmitri Passelov un astronome russe et de Silas Patterson un anthropologiste. En 1922, ces quatres personnes, leur curiosité piquée au vif par le contenu de documents sortis en fraude de Russie, firent construire un observatoire astronomique dans le Montana pour tenter de localiser une mystérieuse étoile sombre qui se trouverait près de notre système solaire.

Dans la dernière année de sa vie, Philip, à l'aide de drogues fournies par son frère Julian, eut accès aux Contrées du Rêve. Il fit plusieurs voyages dans cet étrange pays où, à son insu, il était épié par un prêtre Tcho-Tcho qui lui aussi fait des incursions au-delà du Mur du Sommeil. En effet, grâce à la fille de Baxter, le prêtre a appris que l'Académie essayait de détecter l'arrivée de Némèsis et par peur de leurs intentions quant à cette venue, il attaqua Baxter dans les Contrées du Rêve. En même temps, Cynthia envoyait à son père une caisse de noix de coco contenant une araignée préhistorique au venin foudroyant.

Baxter fut piqué pendant son sommeil et au même moment, sa forme éthérée fut emprisonnée dans les Contrées du Rêve, dans l'un des palais se trouvant dans la jungle de Kled. Baxter aurait fini par sortir de son emprisonnement, mais, dans le monde réel, les médecins ayant confondu le coma provoqué par le venin avec la mort, son corps fut emmené à l'établissement de pompes funèbres tenue par Alvin Beswick.

Silas Patterson, l'ami de Baxter, membre de l'Académie du Mardi Soir et anthropologiste connu est également en secret un cannibal. Il mange des cerveaux des primates mais aussi des cerveaux humains ! Renvoyé de son poste de l'université de Brown pour vol de singes de laboratoire, Patterson est obligé de se rabattre sur d'autres méthodes pour satisfaire ses bas instincts. Depuis quelques temps, il est approvisionné en corps humains par Beswick, homme de peu de scrupules. Quand le corps de Baxter arriva chez Beswick, Patterson le récupéra et l'emporta dans une ferme qu'il avait loué et où il avait l'habitude de consommer ses sinistres festins.

Quand Patterson décalotta le crâne de Baxter, exposant ainsi la cervelle, il réalisa avec horreur que son ami vivait encore. A demi tiré de son coma, Baxter se redressa et tituba au milieu de la pièce pendant quelques secondes avant de succomber à son horrible blessure. Affolé, l'anthropologiste ramena immédiatement le corps du professeur chez l'entrepreneur Beswick et se rendit à l'hôpital pour se faire soigner.

Philip Baxter est perdu pour ce monde mais sa forme éthérée peut être retrouvée et libérée par les Investigateurs, qui peuvent éventuellement trouver d'autres moyens pour communiquer avec le mort. Qu'ils réussissent ou non à résoudre le mystère de la mort du professeur, à sauver Angela de l'araignée encore cachée dans la maison Baxter, ou à réaliser le crime de Patterson, ils auront à se débattre dans les ténèbres entourant le mystère du Rejeton d'Azathoth.

Comment se déroule la campagne

Cette campagne laisse les joueurs libres de choisir quand et où ils veulent enquêter. Ce livret contient de courtes scènes d'introduction destinées à planter les décors et à donner une idée de l'ambiance. Quand le deuxième livret **Le Rejeton approche** sera entamé, les joueurs pourront aborder les aventures dans l'ordre qu'ils voudront. Ils commencent de toute façon à Providence et s'ils y restent, ils pourront peut-être sauver la vie d'Angela. Puis ils pourront se rendre dans les lieux de leur choix ou suivre la piste de Baxter dans les Contrées du Rêve. C'est à vous et à eux de décider. Dès que le Gardien le jugera bon, il (ou elle) peut envoyer le télégramme qui entame la phase finale de la campagne, qui est décrite dans l'aventure **Le Rejeton d'Azathoth.**

Le quartier de Providence est un lieu important dans cette campagne. En effet, l'histoire y débute et dès qu'ils enquêteront sur la mort de Baxter, les Investigateurs seront amenés à y rencontrer un certain nombre de PNJ susceptibles de les aider.

Les scénarios *Garrison, Saint Augustin*, et *les Iles Adaman* sont des aventures complètes, subtilement liées entre elles pour former le cœur de la campagne. En effet la situation évoluera obligatoirement dès que les joueurs entameront l'un de ces scénarios. Philipp Baxter a découvert Les Contrées du Rêve et les deux scénarios *Ulthar* et *La quête éternelle* s'y déroulent. *Ulthar* est probablement celui des deux qui sera joué en premier ; les Investigateurs peuvent s'y rendre en suivant les indices laissés dans le journal des rêves de Baxter. *La quête éternelle* ne pourra commencer avant que les Investigateurs ne reçoivent un paquet adressé au professeur Philip Baxter.

La trame de l'histoire

Certains événements sont inévitables. Les descriptions de ces événements et leur chronologie sont donnés dans cette partie, toutefois cette chronologie reste flexible et, s'il le juge nécessaire, le Gardien peut en modifier certains aspects.

1re SEMAINE — A la fin de la première semaine suivant la lecture des dernières volontés du professeur Baxter, Angela est attaquée pendant son sommeil par une araignée cachée dans la maison Baxter. Piquée au cours de la nuit, elle se retrouve le matin dans un coma dont seul un séjour à l'hôpital pourrait la tirer. Le soir, si elle n'a pas été découverte, des bébés araignées quitteront le grenier pour recouvrir son corps inanimé. Le matin suivant, elle sera totalement recouverte d'arachnides gros comme le pouce, qui se nourriront de son essence vitale (assister à ce spectacle fait perdre 0/1D6 point de San). Si Angela est secourue à ce moment, elle pourra se rétablir en une semaine d'hôpital. Si elle n'est toujours pas découverte, le lendemain, les araignées gavées quitteront son corps exsangue et iront s'abriter dans tous les recoins cachés de la maison. La découverte de son cadavre coûte 1/1D6 point de San. Si nul ne pénètre dans la maison avant une semaine, les araignées auront le temps de s'installer partout (le simple fait de regarder à l'intérieur de la maison fait perdre 1/1D6 point de San). Quand les petites bestioles grouillantes vont commencer à apparaître à l'extérieur du bâtiment, les voisins en proie à la panique, téléphoneront aux autorités. Celles-ci, après avoir jeté un coup d'œil réaliseront la gravité de la situation et feront brûler la maison. Si les Investigateurs sauvent Angela de cette mort atroce, ils gagneront chacun 1D6 point de San.

2e SEMAINE — A la fin de cette semaine, les Investigateurs seront contactés par le juge Braddock. Il s'est révélé incapable de retrouver Colin Baxter et demande aux Investigateurs de se rendre en Floride à la recherche du jeune homme. Colin n'est pas encore prévenu de la mort de son père ni de son héritage. Braddock leur propose un salaire honnête ainsi que le remboursement de leurs frais éventuels. S'ils acceptent, il leur fournira une photo de Colin ainsi que sa dernière adresse connue.

3e SEMAINE — A la fin de cette semaine, Silas Patterson disparaît et nul ne le reverra plus. Ses dernières notes (**Papiers d'Azathoth,** n° 19) se trouvent sur son bureau. Arrêter Patterson avant cette échéance (qui correspond à la destruction de Baxter) permet de gagner 1D6 point de San mais si son rôle dans la tragédie n'est découvert qu'après sa disparition, cela ne rapportera aucun point. Si les Investigateurs arrivent à faire fusionner la forme éthérée de Baxter avec Patterson, ce dernier retournera à Providence fou mais avec l'âme du professeur qui sera ainsi sauvée.

4e SEMAINE — Un mystérieux paquet provenant de New York City arrive au domicile de Baxter. Si Angela est encore en vie, elle fera parvenir le paquet aux Investigateurs, sinon il sera remis au juge Braddock qui se chargera de le faire parvenir. Pour les détails concernant ce paquet voir l'aventure : « la quête éternelle ».

5e SEMAINE — A la fin de la semaine, les Investigateurs apprennent qu'un observatoire du Montana vient d'être détruit par une violente explosion. Dmitri est dans le coma à l'hôpital d'Héléna. Ceci peut se dérouler avant ou après une visite des Investigateurs à l'observatoire. Cette nouvelle peut motiver un retour d'urgence ou une visite immédiate. Le Père-Fantôme est le responsable de cette destruction car il se méfiait des motivations de l'Académie. Se servant de la dynamite stockée dans le hangar, il a détruit l'observatoire, rasant les bâtiments et endommagant gravement les fondations. Quoique gravement atteint, Dmitri sortira un jour de son coma. Fouiller les lieux permettra de retrouver des fragments des écrits de Passelov au pied d'un mur encore intact ainsi que d'autres objets tels que son crucifix.

Le Père-Fantôme

Le « sauvage blanc » décrit par Rasputin est celui que les indiens nomment le Père-Fantôme. C'est un agent surnaturel d'Eibon vraissemblablement quelque manifestation du sorcier lui-même ou d'un de ses apprentis à moins qu'il n'ait été magiquement créé de toute pièce. Il est capable de parcourir de grandes distances dans de courtes périodes de temps. Il peut décider d'espionner les Investigateurs au moment où le Gardien le décide, apparaissant soudainement dans le lointain et disparaisant tout aussi vite. Il peut même décider de discuter avec les Investigateurs. Notez enfin qu'il n'est pas humain.

Si vous voulez vous servir du Père-Fantôme comme d'un ennemi pour les Investigateurs, vous aurez à lui attribuer des caractéristiques et pouvoirs en rapport avec ceux de vos Investigateurs. Nous n'avons pas voulu donner ses caractéristiques pour permettre au Gardien de l'adapter à sa campagne. Le Père-Fantôme est une carte à utiliser comme vous l'entendrez. Son but est de figer la progression du temps pour sauver l'humanité de la destruction redoutée par Eibon. Ses plus grands ennemis sont les Fungis de Yuggoth ; à l'abri dans leur colonie sur la lune, protégés par une magie puissante, ils attendent la venue de Némésis, hérault des temps de la disparition de l'homme. Au cours des siècles précédents, le Père-Fantôme a engagé des gens pour l'aider dans sa lutte contre les Fungis ; il semble cependant qu'actuellement, le mystérieux albinos agisse seul.

Chronologie des principaux événements

1863 Naissance de Julian Baxter à Providence (le 3 janvier)
Naissance de Mortimer Braddock à Providence (le 12 juin)
Naissance de Philip Baxter à Providence (le 15 août)

1867 Naissance de Dmitri Passelov dans une famille établie près de Moscou en Russie (le 4 avril).

1870 Naissance de Francis Wilson à New York (le 2 avril).

1872 Naissance de Silas Patterson à Boston (le 21 octobre).

1873 Naissance d'Angela Vincenzo à Milan en Italie (le 11 février)

1883 Philip Baxter entre à l'Université de Brown (le 4 juin).

1885 Philip Baxter épouse Hellen Bankes (le 28 janvier).
Cynthia Baxter naît de leur union (le 18 juillet).

1887 Philip Baxter est diplômé de l'Université de Brown (le 4 juin).

1889 Naissance d'Emmot Baxter (le 22 décembre).

1890 Naissance de Vasily Kalyetka en Russie (le 2 avril).
Julian Baxter accepte un poste de missionnaire. Il part pour le Pérou (le 28 juin).

1892 Angela Vincenzo et son mari arrivent aux Etats-Unis et s'établissent à Providence (le 30 septembre).

1893 Naissance de Colin Baxter, prématuré de 2 mois ; sa mère meurt 2 Jours plus tard. Philip Baxter quitte un site de fouilles à Pompeï pour retourner dans son foyer (le 13 mars).
Le Mari d'Angela Vincenzo est tué dans un accident de travail (le 15 juin).
Angela Vincenzo est engagée comme gouvernante par Philip Baxter (le 30 septembre).

1897 Au cours d'un pique-nique en famille, Cynthia Baxter est piquée par une araignée et reste dans le coma près d'une semaine. Elle se rétablit, puis peu après se met à accompagner régulièrement Angela à la Messe du Dimanche (le 18 juillet).
Au cours de ce mois, Angela surprend à deux reprises Cynthia en train de tourmenter son frère, Emmot, avec des araignées vivantes. Angela réprimande la fillette et oublie bientôt l'incident (septembre).

1899 Une pluie exceptionnelle de météorites est observée dans le Montana, à 50 miles de Butte.

1902 Julian revient de l'Amérique du Sud à Providence (le 27 mars).
Avec l'aide de son oncle Julian, Cynthia entre au collège et commence des études médicales (septembre).

1904 Julian Baxter accepte un nouveau poste de missionnaire et part pour le Congo Belge. Il y rencontre Silas Patterson qui devient son ami (le 18 mai).

1905 Silas Patterson quitte l'Afrique pour aller en Nouvelle-Guinée (le 8 août).

1908 Rasputin affronte et défait le Père-Fantôme en Sibérie (le 30 juin).

1910 Colin Baxter après avoir été arrêté comme cambrioleur, s'engage dans la marine marchande (le 4 avril).

1911 Une propriété dans le Montana est achetée par Sylvia Englund (au printemps).
Emmott Baxter après avoir été diplômé, va travailler pour le juge Mortimer Braddock (le 8 juin).

1912 En Afrique, après s'être disputé avec un guérisseur local, Julian Baxter est sujet à des attaques de paralysie. Il revient à Providence et prend sa retraite (le 1er février).

1913 Cynthia devient missionnaire et part pour les îles Adaman (le 30 août).

1914 Dmitri Passelov arrive à Harvard (au printemps).
Colin Baxter quitte la marine marchande (le 15 avril).
Philip Baxter rencontre Francis Wilson lors de la visite de ce dernier à Providence (le 1er juin).

1917 Première réunion de ce qui va devenir l'Académie du Mardi Soir, au domicile de Philip Baxter à Providence (le 12 janvier).
Julian Baxter tente de se suicider en s'ouvrant les veines (le 2 mai).

1918 Cynthia Baxter est capturée et, pour une courte période, reste captive du peuple Tcho-Tcho (le 28 août).

1919 Emmot Baxter se dispute avec son père et quitte son travail chez Braddock (le 2 juin).
Silas Patterson et Cynthia Baxter se rencontrent brièvement aux îles Adaman (le 11 octobre).
Le juge Braddock malmène sa femme à son domicile (le 24 décembre).

1920 Le juge Braddock obtient le divorce (le 14 février).
Silas Patterson prend sa retraite. Il fait bientôt la connaissance de Philip Baxter (le 11 juin).

1921 Emmot monte un « service de revue de presse » avec un associé, Edward O'Donnel (le 13 mars).

1922 Avec l'appui de Philip Baxter, Silas Patterson obtient un poste d'enseignant à l'Université de Brown (le 10 juillet).
Dmitri Passelov devient membre de l'Académie du Mardi Soir (le 30 août).
Première plainte contre Silas Patterson déposée par Oscar Hodge (le 1er novembre). D'autres plaintes seront déposées les 15/02, 21/03, 01/06, 14/10, 11/12/1922 et le 13/02/1924.
Vasily Kalyetka, un réfugié fuyant la révolution russe est repéré au domicile de Dmitri Passelov (le 14 décembre).

1924 Edward O'Donnel, l'associé d'Emmot Baxter est assassiné (le 1er avril).
Colin Baxter s'établit à Saint Augustine, en Floride ; peu de temps après il épouse Anita Lindsay (le 12 juin).
Silas Patterson est contraint de démissionner de son poste à l'Université de Brown (le 22 juillet).
Construction d'une tour de surveillance contre les incendies près de Garrison, dans le Montana (le 21 juin).
Alvin Beswick, entrepreneur de pompes funèbres, devient le complice de Silas Patterson (le 22 juillet).
Patterson signe un bail pour louer la ferme de Barnay Tyrrel (le 15 août).
Passelov achète du terrain dans le Montana (le 29 août).
L'Académie du Mardi Soir décide de construire un observatoire dans le Montana (le 29 octobre).

1925 Colin Baxter emprunte 5000 $ à son père et monte une compagnie de renflouage avec un associé (le 19 octobre).

1926 La femme de Colin s'enfuit au Texas avec l'associé de ce dernier et la caisse de la compagnie (le 2 novembre).
Une plainte pour conduite non professionnelle est portée contre l'entrepreneur de pompes funèbres, Alvin Beswick, par les parents d'une jeune fille morte récemment de pneumonie (le 26 novembre).

1927 Un colis de noix de coco contenant une araignée venimeuse est envoyée des îles Adaman (le 3 février).
Arrivée des noix de coco à Providence (le 25 avril).
Philip Baxter est déclaré mort d'un arrêt cardiaque à son domicile. Son corps est apporté à l'entreprise de Beswick. Cette nuit-là, Patterson utilise le corbillard pour amener le corps de Baxter jusqu'à la ferme qu'il a louée (le 1er mai).
12 h 00, minuit : Patterson entame les rites cannibales qui tirent Baxter de son coma (le 2 mai).
00 h 02 : Heure de la mort réelle de Baxter (le 2 mai).
11 h 30 : Silas Patterson se présente au service des urgences de l'hôpital de Providence avec une côte cassée. Il prétend être tombé (le 2 mai).
Enterrement de Philip Baxter (le 3 mai).
Lecture des dernières volontés et du testament de Philip Baxter (le 5 mai).

Pour conclure

Au fur et à mesure que les Investigateurs découvriront la situation — la présence de Némèsis et les plans d'Eibon, ils devront faire face à un cruel dilemme. Ils pourraient de prime abord être tentés de se rallier à la cause du Père-Fantôme pour sauver l'humanité en stoppant la course du temps. Mais un peu de réflexion leur montrera qu'à postériori cette situation est peu souhaitable ; alors les Investigateurs devront soit empêcher le Père-Fantôme d'utiliser le grand filet d'Eibon, soit trouver un moyen pour stopper Némèsis lui-même.

Bien qu'il soit facile de sympathiser avec le Père-Fantôme (après tout ses intentions sont pures et il ne fait pas partie des forces du mal), les joueurs ne doivent pas perdre de vue que son but est de stopper sur place toute évolution de l'humanité. Personne ne voudrait se retrouver figé dans le temps pour toujours — et surtout pas d'intrépides Investigateurs !

L'humanité doit pouvoir faire face à son destin quelqu'il soit même si cela signifie faire àlliance avec Rasputin, les Fungis de Yuggoth ou Azathoth lui-même !

Au cimetière de Swan's Point (Emmott et Englehardt ne sont pas représentés)



Alvin Beswick (derrière) — *Le Prof. Wilson* — *Le Juge Braddock* — *Matthew (derrière)* — *Julian Baxter* — *Angela Vincenzo* — *Le Dr Walters* — *Silas Patterson*

L'aventure commence

Dans lequel un Investigateur s'endort un soir,

se réveille en sursaut,

et se retrouve inéluctablement plongé dans le sombre domaine de l'horreur métaphysique.

Dans la Chambre de l'Investigateur

L'événement survient chez un Investigateur mais peut en concerner un, deux ou plus. L'apparition se produit uniquement devant une personne qui a été l'élève du professeur Baxter, peu importe pendant combien de temps. Le Gardien devra choisir l'Investigateur qui convient pour subir cette expérience.

La nuit est déjà bien avancée et notre Investigateur dort paisiblement dans son lit. Il est éveillé par un son doux et traînant provenant du coin de sa chambre le plus éloigné de son lit. En ouvrant les yeux, il trouve sa chambre baignée d'une douce lumière verte emmanant d'une silhouette humaine sans visage qui s'approche, en gesticulant et en tentant de lui parler (perte de 0/1D4 point de San). Comme l'Investigateur regarde, terrifié, une grande partie de la tête de l'apparition disparaît d'un seul coup, comme mangée par une bête invisible. Le spectre se débat, trébuche dans la pièce au fur et à mesure que sa tête est mangée, jusqu'à ce qu'elle ait entièrement disparue. Dans un sursaut soudain, le spectre désormais sans tête, se raidit puis s'évanouit soudainement dans les ténèbres, replongeant la chambre dans le noir. Si l'Investigateur regarde l'heure à ce moment-là, il est 00 h 02.

S'il examine la chambre, l'Investigateur ne retrouve aucune trace de l'apparition sauf peut-être une certaine odeur de musk qui flotte, inidentifiable, dans la pièce. Faites lancer un D 100 au joueur et quelque soit le résultat, dites lui qu'il a reconnu intuitivement le professeur Philip Baxter, un de ses anciens professeurs. Un appel téléphonique au domicile de Baxter le mettra en communication avec Angela Vincenzo, gouvernante de la maison Baxter, qui lui dit avec des sanglots dans la voix que le professeur est mort la veille. Le journal local a publié un court article à ce sujet (**Papier d'Azathoth** n° 1, dont une copie se trouve ci-après). L'Investigateur apprend ainsi qu'un office religieux aura lieu le lendemain au cimetière de Swan's Point à Providence. Tout Investigateur réussissant un jet sous l'Occultisme se rend compte que ce type d'apparition se déroule au moment précis de la mort et non un jour après. Ceci pour laisser subsister un doute quant à l'identité du spectre.

L'Enterrement

Le ciel est couvert. Durant la cérémonie, la pluie commence à tomber. Les Investigateurs se mêlent rapidement à un petit groupe vêtu de noir. Un prêtre d'un certain âge, dans une chaise roulante (Julian Baxter) lit des passages de la Bible (un jet sous Psychologie réussi désigne en lui un homme durement frappé par ce coup du sort).

Sous la pluie, les Investigateurs ont la possibilité d'examiner tranquillement les personnes assistant à la cérémonie. Neuf personnes se tiennent autour de la tombe, habillées de noir et abritées sous des parapluies luisants de pluie. Derrière le prêtre et le protégeant de la pluie se tient un homme assez jeune (Matthew), mesurant plus d'1m 80, habillé d'une livrée grise de chauffeur avec les bottes noires et la casquette. Il se tient droit et reste muet. A côté du prêtre se tient une femme petite et plutôt dodue (Angela Vincenzo). Un voile cache sa figure et ses reniflements ponctuent la lecture de l'éloge funèbre. Sur sa gauche, un bras passé autour de ses épaules se trouve un homme d'une trentaine d'années (Emmot Baxter). Il est chauve, assez corpulent et semble froncer les sourcils en permanence.

A côté de ces deux personnes se tient un homme avec un léger embonpoint (le docteur Walters, le médecin de la famille). Il a, à sa gauche, une personne de haute taille et aux cheveux grisonnants et à la constitution robuste (c'est Silas Patterson, anthropologiste et membre de l'Académie du Mardi Soir). Silas a l'air impatient. Un jet sous Psychologie réussi indique que cet air impatient semble dû à une grande nervosité. Un jet réussi sous TOC permet de remarquer qu'il jette de fréquents coup d'œil en direction d'Harold Englehardt.

De l'autre côté de la tombe se tiennent trois hommes. L'un d'eux est un homme corpulent vers la fin de la cinquantaine (le juge Braddock) qui consulte sans arrêt sa montre de poignet, ainsi que d'ailleurs son compagnon (Francis Wilson). Un peu à l'écart se tient un homme mince un peu plus jeune (Harold Englehardt, un des administrateurs de l'Université de Brown) qui attent avec un air patient, sous la pluie (c'est cet homme qui est la cause de la nervosité de Patterson : un jet réussi sous TOC en le regardant montre que lui aussi jette de fréquents coups d'œil à l'anthropologiste).

BAXTER Philip Alexandre : Mort à domicile d'une maladie subite à l'âge de 60 ans. Né le 15 août 1865 et marié à Ellen Bankes en 1885. De sa famille restent une fille, deux fils et son frère. Le professeur Baxter enseignait à l'Université de Brown, Providence, depuis de nombreuses années. La cérémonie aura lieu demain matin à 10 h 00 au cimetière de Swan's Point à Providence.

Légèrement en retrait du groupe, se tient un homme dans la force de l'âge, à l'allure solenelle (Alvin Beswick, entrepreneur de pompes funèbres et conducteur du corbillard).

La cérémonie se termine sur le champ. Les participants sont pressés de rentrer pour s'abriter de la pluie et un interview éventuel devra être bref. Angela est plus qu'heureuse de parler à un vieil ami du professeur et invite les Investigateurs à venir à son domicile dans les deux prochains jours. Emmot, plus sec avec les Investigateurs, se contente de leur donner une de ses cartes de visites (**Papier d'Azathoth** n° 3, reproduit ci-dessous, en poussant Angela sur le siège passager de son véhicule.

E&E SERVICE DE REVUE DE PRESSE

sur New York et le monde entier

Emmot Baxter ~~Edward O'Donnell~~

851-a-bee St., Providence, R.I. Tél. 2212

Le nom d'O'Donnell est rayé à la main.

Julian, Braddock et Wilson s'excusent car ils sont assez pressés : ils doivent accompagner Wilson à la gare pour qu'il puisse prendre à temps son train pour Boston. Julian consent à les recevoir à son domicile dans la semaine ; Braddock, lui, refuse un rendez-vous mais promet de leur faire envoyer un télégramme le lendemain en rapport avec le professeur Baxter. Wilson ne sait pas quand il sera de retour en ville mais promet de les voir à cette occasion. Matthew remarque à peine les Investigateurs, les regardant d'un œil atone puis leur tourne les talons. Julian leur explique que Matthew est muet. Le Docteur Walters veut bien leur parler en précisant toutefois qu'il est tenu au secret médical. Harold Englehardt de l'Université de Brown est prêt à leur accorder un entretien bien qu'il leur laisse entendre qu'il ne voit pas en quoi il pourrait leur être utile. Si les Investigateurs engagent la conversation avec Silas Patterson, il se révèlera comme la plus cordiale des personnes présentes et, comme il habite tout près, les invitera à prendre le thé.

La lecture des dernières volontés

En principe cette lecture ne concerne qu'un des Investigateur, c'est-à-dire celui qui connaissait le défunt. Quel que soit l'Investigateur concerné, il reçoit ce télégramme le 3 mai (**Papier d'Azathoth**, n° 2) :

A LA DEMANDE DU DÉCÉDÉ PHILIP ALEXANDRE BAXTER ETES INVITÉ LECTURE DERNIÈRES VOLONTÉS ET TESTAMENT STOP 19 H 30 LE 5 MAI BUREAU DU JUGE BRADDOCK STOP ADRESSE 116 PROSPECT AVENUE PROVIDENCE RHODE ISLAND STOP BRADDOCK

Le bureau du juge se trouve dans le centre de Providence. L'endroit est luxueusement meublé, lambrissé avec des panneaux de chêne sombres et sent bon le bois et le cuir. Derrière son grand bureau sculpté, le juge Braddock (dépositaire du testament) accueille l'Investigateur et le présente aux autres personnes présentes. Il y a là Julian Baxter, un prêtre catholique âgé, frère du défunt. Il se tient dans une chaise roulante. L'homme qui se trouve derrière lui est son domestique Matthew. Il y a également Angela Vincenzo, petite femme replète dans la cinquantaine, accompagnée d'Emmot Baxter le fils aîné du défunt. Dans un coin de la pièce se tient Silas Patterson, un ami du professeur et membre de l'Académie du Mardi Soir.

Le juge Braddock procède à la lecture des dernières volontés.

« Moi, Philip Alexandre Baxter, sain de corps et d'esprit, déclare léguer les biens suivants :

A Angela Vincenzo qui m'a fidèlement servi toutes ces années depuis le douloureux départ de ma femme bien aimée, qui m'a aidé à élever mes trois enfants, je laisse tout les biens et titres rattaché à la maison du 711 Houster street ainsi qu'un petit pécule, le tout étant détaillé dans l'appendice A, pour garder ladite propriété. A sa mort, la propriété reviendra à mes enfants.

Pour le reste, polices d'assurances, comptes bancaires et autres biens, je lègue 50 % du total à l'Académie du Mardi Soir ; les autres 50 % seront à partager équitablement entre mes trois enfants Emmot, Colin et Cynthia, la part de Cynthia étant reversée, à sa propre demande, au Fonds pour le Secours Catholique des Veuves. »

A la fin de cette lecture, incapable de se contenir plus longtemps, Emmot explose et s'écrie en fixant Patterson : « Bande d'imbéciles séniles, non content de gaspiller l'argent de mon père de son vivant, vous allez continuer à le faire après sa mort. » Julian et Angela tentent en vain de le calmer mais ce n'est qu'à partir du moment où le juge Braddock précisera qu'il a lui-même écrit les dernières volontés de Baxter qu'Emmot réalisera l'inutilité de son coup d'éclat. Il retourne s'asseoir d'un air morne.

Braddock ajoute : « Ceci sont les dernières volontés du professeur Baxter, tout ce qui est détails financiers ou légaux est consigné dans divers articles formant l'appendice du testament. Quelques jours avant sa mort, Philip Baxter est passé à mon bureau. Il m'a donné deux paquets en me précisant que s'il venait à disparaître, il faudrait les faire parvenir à qui de droit. Mr Francis Wilson a déjà reçu le sien, j'ai l'autre ici. » Il tend alors une enveloppe scellée à l'Investigateur (**Papier d'Azathoth** n° 4a-c reproduit ci-après).

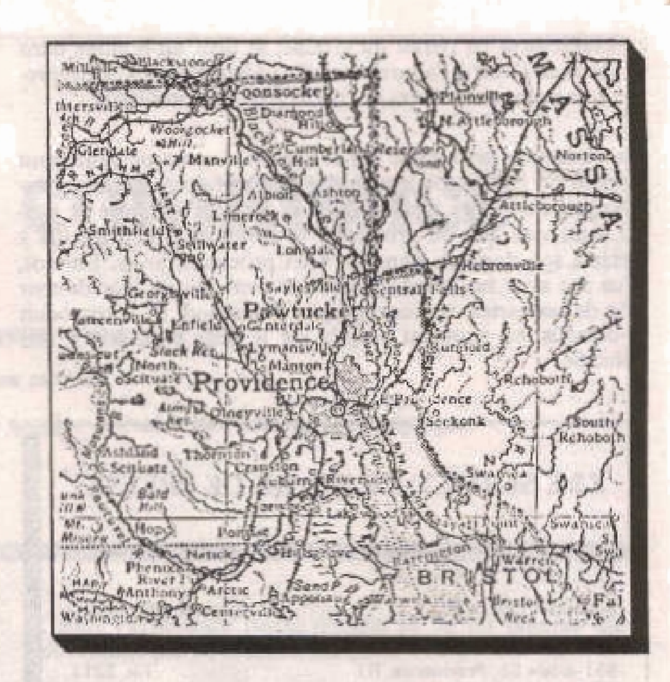
Braddock remercie alors les participants de s'être déplacés et les raccompagne. Si l'Investigateur le désire, il peut s'entretenir avec une ou plusieurs des personnes présentes. Toutes sont prêtes à accorder un rendez-vous.

Maintenant les Investigateurs ont rencontré la plupart des PNJ de cette campagne habitants à Providence ou dans les environs. Baxter avait des problèmes cardiaques et personne parmi sa famille ou ses amis (à l'exception de Silas Patterson et d'Emmot Baxter) ne suspecte quelque chose de louche. Seul l'Investigateur ayant vu le spectre peut avoir un indice quant à la vrai mort du professeur.

Le Paquet

De nombreux autres indices peuvent être découvert dans l'enveloppe remise à l'Investigateur durant la lecture des dernières volontés de Baxter. Une fois ouvert, le contenu du paquet peut être examiné : il y a une courte lettre explicative de P. Baxter ainsi que le journal des rêves, tenu par le professeur à la demande de son frère Julian. Si les Investigateurs possèdent la compétence adéquate, une lecture du journal

augmente le pourcentage en **Connaissance des Rêves** de 4 % et coûte 1D4 point de SAN. N'importe quel lecteur analysant le journal des rêves (jet sous la psychanalyse ou l'occultisme) réalise que les derniers rêves de Baxter contiennent la prémonition d'une mort imminente. La plupart des rêves rapportés sont suivis d'un court commentaire, écrit d'une autre main, signé des initiales J.B. A cause du style anodin de ces annotations, il semblerait que l'aîné des Baxter n'ait pas réalisé toute la portée des significations des rêves de son frère. Le dernier rêve (qui n'a pas été montré à Julian) est le plus mystérieux. A moins que les Investigateur n'aient visités les Contrées du Rêve auparavant, ils doivent réusir un jet sous le Mythe pour reconnaître le moindre des noms de lieux visité par Baxter.



PAPIER D'AZATHOTH n° 4a

Lettre de Philip Baxter

Mon (Ma) cher(e)   nom de l'Investigateur,

Il peut vous paraître étrange que je décide de vous contacter après toutes ces années — surtout en de pareilles circonstances, car vous ne lirez ce message qu'après ma mort. Le contenu de ce paquet peut vous paraître bizarre ; en fait, il m'apparaît comme aussi étrange, même quand je l'examine maintenant. Ce livre est un recueil que j'ai tenu sur une courte période de temps, à la demande de mon frère Julian, qui s'est lancé dernièrement dans une sorte de recherche psychologique. Je crains de ne pas trop être emballé par ce genre de recherche, pourtant le dernier rêve, décrit dans ce journal, était si différent des autres que je ne l'ai jamais montré à Julian. Il semble que j'en apprend plus avec ces rêves que je n'osais le croire et j'ai décidé de poursuivre ces expériences en dépit des grands risques que je sens que cela implique. A cause de ces risques, j'ai voulu laisser ces notes aux bons soins d'un ami de confiance qui vous les fera parvenir en cas de malheur. Je vous ai choisi comme destinataire, car c'est vous que j'ai vu dans cette étrange citée et j'ai interprété ceci comme un signe favorable. Je n'ai aucune idée de ce que vous allez en penser, mais lisez-le et faites-en ce que vous voulez.

Votre ami,

Philip Baxter.

P.S. Je ne sais que vous dire au sujet de la carte jointe ; tout ce que je sais c'est que j'en ai parlé à un de mes amis et que je l'ai dessinée de mémoire après mon réveil.
PAB.

NOTE POUR LE GARDIEN : La carte décrit la route suivie par Baxter d'Ulthar jusqu'à Kled. C'est le Papier d'Azathoth n° 4c, non reproduit ici.

PAPIER D'AZATHOTH Nº 4b :

Extraits du journal des rêves de Baxter

2 AVRIL : J'ai rêvé que j'étais en train de faire cours. J'ai remarqué un étudiant, un jeune homme à l'attitude particulièrement décontractée, lisant una bande dessinée pendant mon cours. Enervé par ce manque de correction je fis le tour de mon bureau pour lui faire une remontrance ; c'est alors que je m'aperçus que j'avais oublié de mettre mon pantalon ce matin-là. Naturellement toute la classe en a profité pour éclater de rire et se moquer de moi. *C'est un genre de rêve classique, basé communément sur un manque de confiance en soi. Vas-tu avoir une classe particulièrement difficile bientôt ? Je te suggère de bien préparer tes notes. J.B.*

9 AVRIL : Voler. Tout ce dont je me rappelle c'est que je volais haut dans le ciel et, en regardant en bas, je pouvais voir tout Providence qui s'étalait sous mois. *voler est un rêve très commun, cela peut signifier n'importe quoi et à ce stade de l'analyse, je ne peux avancer d'explication précise. J.B.*

11 AVRIL : J'ai encore volé. Comme la dernière fois mais là, c'était à la tombée de la nuit et le ciel s'assombrissait au fur et à mesure que je volais. *Attendons d'en savoir plus sur ces histoires de vols. J.B.*

12 AVRIL : Je voudrais préciser que celui-là m'a vraiment effrayé. Je me suis retrouvé dans une boutique — de porcelaine de Chine ou d'articles en cristal — et il y avait un cheval avec moi. Le cheval a tenté de se retourner et, ce faisant, il a heurté une étagère qui s'est renversée sur le dos de la pauvre bête affolée, les débris de verre l'entaillant cruellement. Cela a paniqué cet animal et en voulant sortir, il a renversé une autre étagère, se blessant de plus en plus. Le sol, recouvert de son sang devenait glissant, l'animal roulait des yeux, effrayé. C'est alors qu'il apercut une grande fenêtre au fond de la boutique. Il s'élança au galop et sauta au travers pour sortir de ce lieu. J'ai couru derrière lui et, en arrivant près de la fenêtre, j'ai réalisé pour la première fois que la boutique n'était pas au rez-de-chaussée. En regardant par la fenêtre, dans la rue, j'ai vu le cheval, trois étages plus bas, disloqué et baignant dans une mare de sang. C'est tout ce dont je me rappelle. *C'est un rêve bien étrange, mais ne le laisse pas t'obséder, il veut simplement dire que tu es sur le point de régler de vieux problèmes.*

15 AVRIL : La première chose dont je me rappelle, c'est que je me trouvais environné d'une brume qui s'est soudain dissipée pour révéler un passage surmonté d'une voûte faite de pierres rouges et dorées qui palpitaient, comme si elles étaient vivantes. Je passais sous cette voûte et descendais un escalier de pierres qui donnait dans une grande salle où se tenaient devant un grand feu, deux hommes vêtus de costumes semblables à ceux portés dans l'ancienne Egypte. Je me rappelle avoir parlé avec eux, mais je ne me souviens plus de ce qui s'est dit ; toujours est-il que je me suis retrouvé en train de descendre un autre escalier qui s'enfonçait toujours plus profondément. Après ce qui m'a parut un temps très long, je suis finalement arrivé au bout de cet escalier et, après avoir franchi une énorme porte en argent, je me suis retrouvé dans une forêt féerique. Je suis resté un moment à écouter les sons étranges qui provenaient de la profondeur du bois (et à contempler le plus étrange Fungi qu'il m'était donné de voir) lorsque je fus surpris par l'apparition soudaine d'un homme qui marchait dans ma direction, empruntant le sentier sur lequel je me tenais. J'ai été tout d'abord un peu effrayé, mais j'ai fini par lui tendre prudemment la main et à me présenter. Il se révéla très amical et suggéra de l'accompagner jusqu'à une plaisante petite citée distante de quelques kilomètres, de l'autre côté d'une rivière dont je ne me rappelle plus le nom.

Quittant le bois en suivant le sentier que mon nouvel ami disait orienté vers le sud, nous finîmes par arriver à la ville nommée Ulthar où nous nous arrêtâmes dans une auberge accueillante afin de nous sustenter. Mon ami m'en appris plus sur cette ville dans laquelle je me trouvais, et je me rappelle lui avoir posé de nombreuses questions. Il semblait savoir beaucoup de choses aussi je fus désolé quand il me dit qu'il devait me quitter pour aller à la rencontre de quelqu'un d'autre. Je me suis promené quelques temps dans la ville où j'ai remarqué la présence de nombreux chats. Heureusement que mon allergie n'est pas venue me tourmenter.

Finalement je suis arrivé devant une bibliothèque que je décidais de visiter. Je me revois examinant de nombreux et étranges volumes dont un (qui s'appelait, je crois, « Cthat Aguadonen » ?) qui parlait d'un dieu vivant quelque part dans la jungle, capable de répondre à toutes les questions qu'on lui poserait. Je n'ai aucun autre souvenir particulier, cependant quand je suis sorti, j'ai aperçu un petit homme sombre, au regard mauvais, à quelque distance derrière moi dans la foule. Il m'a suivi quelque temps, jusqu'à ce que je tente de l'attraper et ce n'est qu'à ce moment que je me suis souvenu l'avoir vu en pénétrant dans la citée pour la première fois, il faisait partie de ce sombre carnaval qui se tenait sous un chapiteau voyant à l'entrée de la ville.

Peu de temps après l'épisode du nain, j'ai ressenti l'envie pressante de quitter Ulthar et de retrouver dans la forêt. Me rappelant le mot de passe que mon ami m'avait appris (il disait que c'était le nom de son chat) j'ai fait attention de traverser la partie la plus sombre le plus rapidement et le plus silencieusement possible, sans jamais m'écarter du chemin. Je me rappelle ensuite avoir monté de très nombreuses marches puis je me suis réveillé. je n'ai jamais eu ce genre de rêve avant. Cela pourrait-il être à cause de la drogue ?

Providence, Rhode Island

Dans lequel les Investigateurs s'interrogent sur l'apparition du spectre de Baxter et enquêtent sur la famille du professeur, ses amis et ses collaborateurs. Toute le monde se révèle désireux de les aider — à l'exception de la chose dans le grenier.

Informations pour le Gardien

En entamant ce scénario, on commence réellement la campagne. Les Investigateurs sont là pour démêler les bizarres circonstances de la mort de Baxter. Des actions un peu violentes sont prévues ; le but principal des Investigateurs est d'obtenir des renseignements par le biais d'entrevues ou de fouilles. Ils doivent être capables d'approcher et d'interviewer n'importe lequel des PNJ décrits ci-après. Les principaux traits de caractères de ces personnages sont donnés, mais c'est à vous, le Gardien, de déterminer quelles vont être leurs réactions aux actions et questions des Investigateurs.

La plupart des résidences citées contiennent des indices. Certains d'entre-eux peuvent être relevés en visitant simplement les lieux, pour les autres, il faudra peut-être pénétrer par effraction et fouiller.

Les faits : en bref, Philip Baxter a été piqué par une étrange araignée que lui a envoyée sa fille Cynthia. Cette araignée était dissimulée dans une caisse de noix de coco provenant des îles Adaman. Baxter a rangé la caisse sans l'ouvrir, mais l'araignée s'est échappée et a piqué le professeur pendant son sommeil, le plongeant dans un état proche de la paralysie totale. Le tenant pour mort, on envoya son corps à l'entreprise de pompes funèbres du peu scrupuleux Alain Beswick, qui se dépêcha de prévenir le cannibale Silas Patterson. La nuit suivante, Patterson emmèna le corps dans la ferme qu'il loue à l'extérieur de la ville ; là, il le prépara rituellement pour en manger le cerveau. C'est la douleur causée par cette préparation qui réanima Baxter, lequel dans sa tentative pour s'échapper, blessa Patterson. Ce dernier, horrifié, ramèna le corps de son ex-ami, sans terminer son funeste repas, chez Beswick et lui décrivit ce qui s'était passé. Les deux hommes tombèrent d'accord pour passer l'événement sous silence et le corps de Baxter fût embaumé puis inciné le jour suivant.

Seuls ces deux personnages connaissent la vraie mort du professeur. Il faut remarquer que l'heure de cette mort coïncide exactement avec l'apparition du spectre dans la chambre de l'Investigateur.

Angela Vincenzo

Angela est la gouvernante de la maison Baxter depuis de nombreuses années et a servi de mère aux enfants du professeur. Elle est née en Italie en 1873 et a emmigré aux Etats-Unis en 1892. Peu de temps après la mort de son mari, elle entre au service de Philip Baxter et ne le quittera plus. Petite, la peau mate, c'est une femme rondouillarde, âgée d'environ 55 ans et qui s'exprime avec un fort accent Italien.

Elle est très affligée par la mort de son employeur et est prête à coopérer pleinement avec les Investigateurs dans toute la mesure de ses moyens. Elle leur fera confiance sauf si elle apprend qu'ils ont commis des atrocités ou un crime.

Si on évoque le coma dans lequel était tombée Cynthia quand elle était toute jeune, Angela donnera de plus amples renseignements. Elle leur dira qu'après cet accident, elle a surpris plusieurs fois la fillette en train de tourmenter son frère Emmot en lui promenant devant le visage des araignées vivantes. Angela est également au courant au sujet de la caisse de noix de coco envoyée par Cynthia, qui se trouve à présent à la cave. Angela ne garde aucun secret et n'a pas de soupçons sur qui que ce soit.

Angela Vincenzo

FOR 11	CON 10	TAI 08	INT 10	POU 14
DEX 12	APP 12	EDU 07	SAN 62	PdV 09

Compétences : Chanter 45 %, Marchandage 35 %, Comptabilité 20 %, Parler/lire l'Italien 80 %/65 %, Crédit 35 %.

La Maison de Philip Baxter

Elle comporte trois chambres ; c'est la maison dans laquelle P.Baxter a élevé ses trois enfants, et où il est mort. C'est maintenant Angela la propriétaire et elle ne fera aucune opposition à ce que les Investigateurs la visitent. Les trois chambres sont à l'étage ; le rez-de-chaussée se compose d'une cuisine, d'une salle à manger, d'une salle de séjour et d'un parloir converti en bureau. On accède à la cave par un escalier situé dans la cuisine. Pour monter au grenier il faut

Documents se trouvant au domicile de Baxter

PAPIER D'AZATHOTH N° 15a

Extrait correspondant à un marque-page

Quasiment toutes les tribus du sud-ouest de l'Inde gardent certaines traditions héritées du cannibalisme ; traditions qui semblent être un point commun pour toutes les cultures étudiées jusqu'ici. La plupart des rituels n'apparaissent que sous une forme symbolique lors du décès d'un membre de la famille ou d'un ami ; mais de temps en temps, le rite s'accomplit réellement, le corps de l'homme étant remplacé par celui d'un chimpanzé ou autre primate.

La coutume consistant à manger le cerveau est celle qui se rencontre le plus souvent et c'est la plus intéressante à étudier. Elle consiste à forer un trou dans le crâne du singe (ou scier le haut de la calotte crânienne), la cervelle encore chaude étant alors mangée dans le crâne lui-même. Certaine tribus se livrent à cette pratique sur des animaux encore vivants. Un vieil indigène m'a même confié avoir vu les singes eux-mêmes tuer et manger le cerveau de certains de leurs congénères plus petits.

— Croyances et coutumes des primitifs de l'est de l'Inde, par Silas Patterson.

PAPIER D'AZATHOTH N° 15b

Extrait correspondant à un marque page

En plus de certains concepts mythologiques, d'autres similarités entre les ethnies noires d'Asie et les aborigènes Australiens peuvent être soulignées. On peut même établir un parallèlisme avec les tribus étudiées dans un précédent ouvrage : « Croyances et coutumes des primitifs de l'est de l'Inde ». En particulier, la plupart de ces groupes mangent de la cervelle de singe.

On m'a également parlé d'une tribu légendaire, appelée Chaucha ou Jocha possédant des similaritées avec certaines ethnies noires et étant universellement connue pour ses rites cannibales.

— Croyances et coutumes dans l'Asie du sud-ouest par Silas Patterson.

PAPIER D'AZATHOTH N° 21

Extraits des comptes rendus des réunions de l'Académie du Mardi Soir :

12 JANVIER 1917 : Nous tous réunis en ce lieu décidons que les susnommés membres, à partir de ce jour font partie de l' « Académie du Mardi Soir » ; nous jurons de nous rencontrer tous les premiers et troisièmes mardi de chaque mois jusqu'à ce que l'un d'entre nous désire renoncer à ces réunions.

11 JUIN 1920 : Le sujet de la réunion de ce soir est la présentation d'un nouveau membre à l'Académie : Mr Silas Patterson, anthropologiste bien connu, ayant déjà fait paraître deux ouvrages dans ce domaine. Mr Patterson s'est révélé un invité aimable et son inscription a été votée à la fin de cette soirée. Il a été heureux d'être parmi nous, et nous a fort diverti en nous contant de nombreuses anecdoctes puisées dans son expérience personnelle.

30 AOUT 1922 : Ce soir, l'Académie est honorée de recevoir un hôte de marque, le professeur Dmitri Passelov, d'origine Russe, astronome réputé. Comme il est impossible pour lui de retourner dans son pays, il a pensé s'établir dans les environs de Providence. C'est un individu à la fois cordial et fascinant. L'Académie s'est montrée favorable à son entrée dans le groupe pour lequel il sera une source de connaissance et d'inspiration.

14 DÉCEMBRE 1922 : Nous avons ce soir la surprise et l'honneur d'accueillir Mr Vasily Kalyetka, qui vient d'échapper à la Russie et à la guerre. Apparamment, Mr Kalyetka était un ami de la famille de Passelov avant la révolution. Il a réussi à faire passer avec lui certains documents qui paraissent dignes d'intérêt. Bien que Dmitri, notre seul membre capable de lire ces écrits, reste vague au niveau des détails, il pense qu'ils ont trait à l'existence d'un corps céleste non découvert à ce jour. Dmitri et Wilson étudient ensemble ces documents et Wilson nous a promis une traduction afin que nous puissions tous les lire.

12 AVRIL 1923 : Jusqu'ici l'Académie a soutenu Dmitri pour qu'il puisse exposer au monde ce qu'il pense avoir découvert. Personnellement, bien que déconcertés par certains passages des documents Russes, je pense qu'il a trouvé là quelque chose de passionnant. Dans sa dernière tentative afin de collecter des fonds pour la construction de cet observatjoire, il a invité un certain Brian Slim de New York City. Il semble que ce Mr Slim dirige un groupe appelé : « Regards sur une société future », un genre d'école du succès, une sorte d'entraînement pour de futurs dirigeants. Dmitri espérait l'amener à investir dans notre projet, mais il semblerait que ce monsieur soit plus intéressé par un recrutement d'autres membres pour son propre groupe. Celui-ci serait capable de nous aider plus que nous pourrions le croire, mais il faudrait y mettre le prix. Aucun des membres de l'Académie n'a été emballé par les arguments de Slim, et je me suis personnellement opposé au personnage. Après qu'il ait pris congé, les membres de l'Académie se sont retournés contre Dmitri en lui demandant à l'avenir de mieux choisir ses invités. Notre ami s'est confondu en excuses et nous a assuré qu'il n'était motivé que par son grand désir de commencer la construction et c'était dans cet optique qu'il avait invité Slim comme un partenaire potentiel.

29 OCTOBRE 1924 : La décision de construire un observatoire astronomique expérimental dans le Montana vient d'être votée cette nuit. Il a été établi que chaque membre contribuerait à l'apport de fond par une donation de 2000 $. D'autres partenaires, trouvés par Dmitri, devant ultérieurement compléter cette mise de fonds. Le terrain a déjà été acheté par Dmitri avec l'argent de ces partenaires. Il nous a expliqué que ces personnes désiraient conserver leur anonymat en raison de leur position sociale.

PAPIER D'AZATHOTH N° 22

Lettre de Cynthia Baxter

Iles Andaman le 8 septembre 1918.

Très cher père,

Je t'envoie cette lettre pour te prévenir que je suis saine et sauve et que tout va pour le mieux. Je suis sûre que le message du Commissaire Tabot t'a bouleversé, mais c'est parce qu'il n'avait pas compris la situation. Bien que mes kidnappeurs soient très primitifs, encore plus que mes ouailles habituelles, je n'ai jamais été réellement en danger. J'ai pu communiquer avec eux dans un langage similaire à celui que je connaissais déjà et je suis restée avec eux quatre jours avant de retourner à la Mission. C'est pendant cette période que le commissaire t'a écrit. N'aie aucune crainte, j'ai été relâchée en bonne santé et j'ai même obtenu de certains d'entre eux qu'ils viennent me voir de temps en temps à la Mission.

Ta fille adorée,

Cynthia

PAPIER D'AZATHOTH N° 23

Lettre de Colin Baxter :

Saint-Augustine, Floride le 19 octobre 1925

Cher Père,

Je sais que nous avons eu quelques différents dans le passé et que je n'ai eu guère de contacts avec toi depuis que j'ai quitté le service ; mais maintenant j'ai besoin de ton aide et j'espère que tu ne me la refuseras pas. Je pense avoir trouvé un travail intéressant, avec un associé capable de m'aider à organiser l'affaire. Grâce à mon expérience de la marine marchande, je crois être capable de monter avec lui une entreprise de renflouage qui devrait être assez rentable. Il y a de nombreuses épaves dans les environs et rien qu'avec les primes des compagnies d'assurances, nous devrions être capable de nous enrichir assez rapidement. On dit qu'il y aurait également les restes d'anciens vaisseaux espagnols, chargés de trésors. Père, tout ce que je te demande, c'est une avance de fonds de 5000 $ qui nous permettrait d'acheter un bateau. Je t'en prie, vois ce que tu peux faire et tiens moi au courant.

Affectueusement,

Colin

PAPIER D'AZATHOTH N° 11

Article extrait de la presse à sensation

Un accident s'est produit cet après-midi à l'entrepôt Cambell, au Waterfront District, qui a coûté la vie d'un employé. Stan Hendrick, représentant la compagnie, a établi que tous les équipements de sécurité étaient en parfait état ; la responsabilité de l'accident est donc imputable à une erreur de l'ouvrier.

Armand Vincenzo, récemment immigré d'Italie, s'était plaint toute la matinée d'étourdissements soudains, ainsi que l'ont révélés certains témoignages ; il semblerait qu'il ait mal engagé le crochet de la grue sous les courroies du chargement puis quand il est descendu et qu'il est passé sous le filet contenant plusieurs centaines de kilogrammes de poisson en boîte, celui-ci s'est décroché. Vincenzo est mort sur le coup. Les funérailles officielles n'ont pas encore été annoncées.

Providence Journal, 16 juin 1893.

PAPIER D'AZATHOTH N° 25

Extraits du journal intime de Philip Baxter

4 AVRIL 1912 : Moi, Philip Baxter, veuf, avec maintenant mes trois enfants capables de se débrouiller plus ou moins seuls, j'ai décidé d'entamer une nouvelle étape de ma vie ; En conséquence de cette décision, je commencerai à partir de maintenant à consigner tous les événements marquants de ma vie, ainsi que les commentaires qu'ils m'inspireront dans ce journal.

2 MAI 1917 : C'est une date qui me marquera à jamais. Je sais que Julian a été profondément choqué par sa maladie, au point de prendre sa retraite immédiatement, mais je ne pensais pas qu'il en arriverait là. Comment a-t-il pu faire cela ? Je suppose que ça ira mieux d'ici quelques temps, mais je ne peux pas me décider à en parler à Cynthia. Elle aime tant son oncle et lui témoigne tellement de respect que je crains que le choc de cet acte ne soit trop dur à supporter pour elle. Sans doute ne devrais-je pas lui en parler du tout ? Peut-être lui dirai-je un jour, personnellement, quand elle reviendra à la maison.

7 NOVEMBRE 1918 : Je suis tellement préoccupé que je n'arrive pas à réfléchir. J'ai reçu aujourd'hui une lettre du commissaire Talbot, des îles Andaman, me disant qu'il pense que ma fille a été capturée par des sauvages ! Il ajoute qu'il n'y a aucune raison qu'on lui fasse du mal, mais j'ai déjà entendu tellement d'histoires à propos de ces primitifs ! Je prie Dieu qu'elle soit libérée au plus vite.

12 NOVEMBRE 1918 : Quel soulagement ! Ma fille est saine et sauve ; je viens de recevoir une lettre d'elle me donnant de bonnes nouvelles. Je suis heureux.

3 JUIN 1919 : J'ai eu une terrible dispute avec Emmott hier soir. Il m'accuse de favoriser Colin en toutes choses.

Je lui ai affirmé que j'ai toujours fait l'effort de traiter mes enfants d'une manière égale mais il n'a rien voulu entendre et est sorti de la maison en criant qu'il me quittait. J'ai appelé le bureau du juge cette après-midi pour parler avec lui et savoir au juste ce qu'il voulait quitter ; il m'a juste répondu qu'il allait démissionner pour monter sa propre entreprise. Comment avons-nous pu en arriver là ?

18 FÉVRIER 1927 : Je ne me suis pas senti très bien dernièrement et j'ai vu le docteur Baxter qui m'a refait des examens cardiaques. Il m'a dit que tout allait bien et que ce n'était pas la peine que je m'en fasse. Néanmoins je me sens fatigué et mal à l'aise, de plus, cette série de cauchemars me prive du sommeil dont j'aurais besoin pour me reposer. Peut-être devrais-je en parler à Julian ?

Je sais que depuis son accident, il s'est lancé dans l'étude des rêves et de leurs interprétations.

28 MARS 1927 : Je me suis finalement décidé à aller voir mon frère pour lui parler de mes plus récents cauchemars et il a semblé profondément intéressé par mes problèmes. Il m'a suggéré de noter dans un cahier ce dont je me rappelerai juste après le réveil. Ensuite il lira mes notes et commentera les rêves. Julian m'a dit que cela risquait de prendre du temps mais que c'était une méthode qui s'était révélée efficace dans bien des cas. Je pense que je vais essayer.

16 AVRIL 1927 : Je viens d'avoir le rêve le plus étrange que je n'ai jamais eu. Tout semblait tellement réel et vivant que je me rappelle énormément de détails : les noms, les lieux, les personnages. J'y ai même vu des étudiants auxquels je n'avais pas pensé depuis de nombreuses années. Cela sort tellement de l'ordinaire que même après avoir tout noté dans mon journal des rêves, je n'ai pas osé le montrer à Julian de peur qu'il ne me prenne pour un fou. Je n'en suis pas sûr mais je pense que la cause en est la drogue qu'il m'a préparée. J'ai dormi bien plus longtemps et plus profondément que la normale, et ce rêve semblait si réel que s'en était effrayant.

Bien que Julian soit persuadé du contraire, je pense que cette analyse ne résoudra pas mes problèmes. Je me demande comment lui dire sans qu'il en soit vexé. Dans cette ville je me souviens très bien avoir lu un livre recélant certains secrets. Dans ce livre, quelqu'un avait annoté la marge avec des caractères ressemblant à du chinois.

Une fois réveillé, j'ai essayé de les recopier et ils me semblaient si cohérents que je les ai montré à Francis pour voir s'il pourrait les traduire.

18 AVRIL 1927 : Mauvaise journée. J'ai surpris un de mes étudiant en train de lire un de ces magazine moderne en classe, caché derrière un de ses livres de cours. Je lui ai confisqué ce magazine et l'ai sévèrement réprimandé.

20 AVRIL 1927 : J'ai parlé avec Francis aujourd'hui, il semblerait que les soit-disants caractères chinois que j'ai vu en rêve ne veuillent rien dire. De toute façon, tout cela ne me surprend plus.

22 AVRIL 1927 : Déception. J'ai été voir Julian aujourd'hui pour qu'il me donne à nouveau cette poudre étrange pour dormir. Je lui ai menti en prétendant qu'elle m'aidait à dormir mais je ne lui ai pas parlé des rêves bizarres qu'elle me faisait faire. A mon avis il soupçonne quelque chose car il m'a répondu qu'il n'en connaissait pas les effets secondaires et ne veut plus m'en prescrire avant de les maîtriser. Je me demande toujours si je dois lui avouer la vérité.

27 AVRIL 1927 : Il faut que je me procure cette drogue ! J'ai la clé de son domicile, je n'ai plus qu'à attendre qu'ils sortent, lui et Matthews. Je pourrai alors m'introduire dans la maison puis dans le laboratoire pour chercher le cahier dans lequel il enregistre ses produits pharmaceutiques ; il doit bien y avoir la formule de cette poudre.

28 AVRIL 1927 : Enfin ! J'ai réussi à me procurer la formule. C'était plus facile que prévu et je suis sûr de ne pas avoir été repéré par un voisin de Julian quand je suis entré dans sa maison. Le dossier était facile à trouver et j'ai pu recopier la formule. Il ne reste plus qu'à réunir les ingrédients nécessaires à sa fabrication.

30 AVRIL 1927 : Ce soir c'est le grand soir. J'ai toute la drogue dont j'ai besoin sous la main et après en avoir pris, je m'endormirai pour voir si je peux retourner dans ce monde étrange que j'ai déjà visité. Ce sera peut-être dangereux mais je ne peux laisser passer cette occasion de l'explorer et d'en savoir plus. Cette nuit je m'enfonce dans le domaine des rêves à la recherche du Temple des Anciens dans l'espoir de dénicher les secrets qui contrôlent la destinée de l'homme.

emprunter l'escalier derrière la porte de la salle de bain de la chambre de Philip.

Tout ce que l'on peut trouver comme indice dans la maison Baxter est consigné dans les Papiers d'Azathoth et répété ci-après. La seule pièce cachée du rez-de-chaussée se situe derrière le bureau de Baxter, c'est la salle de réunion de l'Académie du Mardi Soir. Les rayonnages d'une bibliothèque s'y étendent sur tout un mur et contiennent de nombreux livres. Des bouts de papiers servent de marque-page pour beaucoup de ces ouvrages. Si on vérifie les marques, on s'aperçoit que toutes ont un rapport avec les rêves et leurs significations. Si un Investigateur réussit un jet sous TOC en examinant les livres, il trouvera deux volumes sur l'anthropologie écrits par Silas Patterson (**Papier d'Azathoth** n° 15). Sur le bureau lui-même on peut découvrir un livret dans lequel sont consignés tous les compte-rendus des réunions de l'Académie du Mardi Soir (**Papier d'Azathoth** n° 21). Dans le secrétaire sont rangées deux lettres, l'une de Cynthia Baxter (**Papier d'Azathoth** n° 22), l'autre de Colin Baxter (**Papier d'Azathoth** n° 23).

Entreposée à la cave se trouve la caisse de noix de coco envoyée par la fille de Baxter. L'étiquette montre qu'elle a été enregistrée aux Iles Adaman le 3 février 1927.

Dans la chambre d'Angela, au premier étage, on peut trouver une bible entre les pages de laquelle se tient une coupure de journal jaunie — l'article sur la mort de son mari (**Papier d'Azathoth n° 11**).

Dans la chambre de Philip Baxter, une pile de vieux magazines « Weird Tales » est rangée sous la table de nuit, chacun d'entre eux contient un récit de H.P. Lovecraft. Le nom de Lovecraft est entouré sur chaque table des matières.

Dans un tiroir se trouve le journal du professeur (**Papier d'Azathoth** n° 25).

On peut accéder au grenier par l'escalier donnant dans la salle de bain de cette chambre. Pour y pénétrer, il faut soulever un panneau en bois, en haut des escaliers et le bloquer en position haute. Une fois l'opération effectuée, l'Investigateur débouche dans une pièce sombre, sentant le renfermé, encombrée de caisses de toutes tailles recouvertes de poussière et de toiles d'araignées. Pour se hisser dans cet endroit sans l'aide d'une personne ou sans monter sur une chaise, il faut réussir un jet sous Grimper. Une fois dans les lieux, en observant le décors et en réussissant un jet sous TOC, on peut distinguer une araignée verte et noire, tapie dans un coin d'ombre sous la charpente. Cette araignée a la taille d'une main humaine et son abdomen dépourvu de poils est ridé et luisant. A côté de cet insecte, relié au plafond par de la toile, est suspendu un petit sac ayant l'apparence du cuir, de la taille d'un sac à main. Si, une fois parvenu dans le grenier, l'Investigateur ne remarque pas tout de suite l'araignée, celle-ci, dérangée par l'intrusion se laisse tomber de la charpente sur le trouble fête et tente de le piquer. Voir l'insecte tapi dans son repaire coûte 0/1D2 point de SAN ; se faire attaquer coûte 1/1D4 point de SAN. Ce monstre semble n'appartenir à aucune classification connue, pourtant un jet sous Géologie ou sous Zoologie réussi révèle qu'il ressemble à certains fossiles datant du début du Mésozoïque.

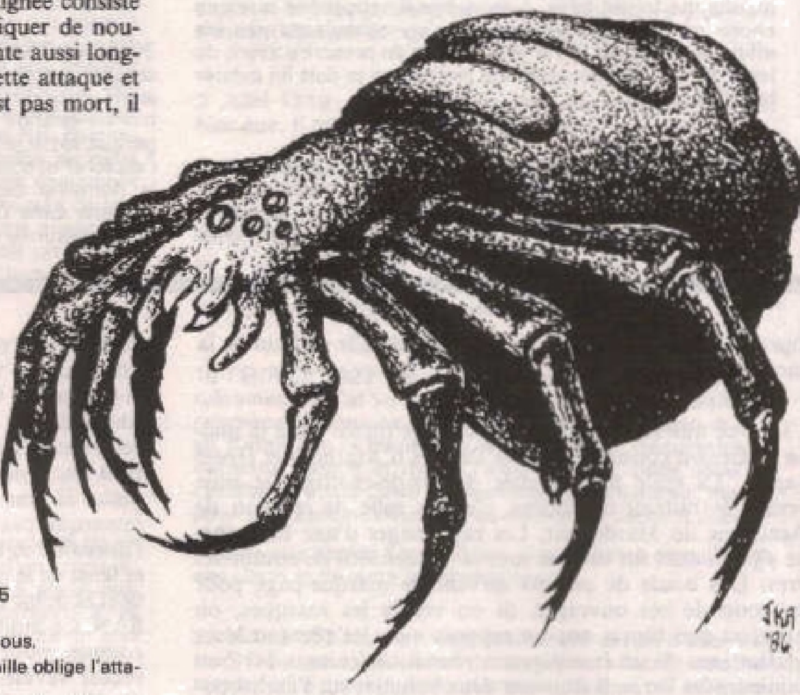
L'Araignée

Cet étrange insecte possède un abdomen divisé en plusieurs segments et de longues pattes faites pour sauter. Cette espèce ne file pas de toile mais utilise sa salive pour suspendre ses sacs à œufs ou pour tirer ses proies. Ressuscitée par un prêtre Tcho-Tcho à partir d'un fossile découvert aux îles Adaman, l'animal, alors plus petit, fût envoyé à Baxter par sa fille, dans une caisse de noix de coco. Sortant de sa cachette dans la nuit, la chose d'un autre âge se dirigea vers le lit du professeur et le piqua sur le cuir chevelu. Cette piqûre paralysa complètement Baxter et le fit passer pour mort aux yeux des médecins. L'araignée parvint jusqu'au grenier où, nourrie par des raids occasionnels contre les rats ou les pigeons, elle a pondu ses œufs et commencé son attente.

Si elle attaque l'Investigateur ce n'est que dans l'optique de défendre ses œufs, qui par ailleurs vont bientôt éclore. Les bébés araignées vont avoir besoin de nourriture. Si leur mère n'est pas encore tuée par les Investigateurs, elle sortira alors de sa cachette pour découvrir Angela endormie dans son lit. Dès qu'Angela sera piquée et paralysée, il ne restera que deux jours avant l'éclosion. Pendant cette période, les Investigateurs peuvent encore retrouver Angela et la sauver, sinon les œufs arriveront à maturité et des milliers de bébés araignées suivront leur mère jusqu'à la chambre de l'infortunée victime. Ils s'installeront alors, recouvrant tout le corps de la gouvernante d'une masse grouillante et se nourriront sur lui. Après quelques jours, ils l'auront drainé de tout son sang, ils quitteront alors la chambre pour se répandre et se cacher dans toute la maison, laissant derrière eux une enveloppe exsangue. Si ces insectes ne sont toujours pas découverts, ils

finiront par apparaître à l'extérieur de la maison, effrayant le voisinage et obligeant les autorités à intervenir pour brûler, après une rapide enquête, toute la maison.

Le venin de l'araignée est très puissant, il a une force de 20 qui s'oppose à la Constitution de la victime sur la table de résistance. Si un personnage réussit son jet, il se sentira nauséeux pendant 1D6 heures. Si le jet est raté, il tournera de l'œil puis tombera dans un état de léthargie semblable à la mort. Sans aide extérieure, la victime peut se rétablir en moins d'une semaine, mais la méthode de l'araignée consiste à revenir vers sa proie pour se nourrir et la piquer de nouveau, tout ça pour la maintenir captive et vivante aussi longtemps que possible. Si un Investigateur subit cette attaque et que ses camarades se rendent compte qu'il n'est pas mort, il peut alors être réanimé.



L'araignée telle qu'on peut la découvrir dans la maison Baxter.

L'Araignée

FOR 02 CON 02 TAI 01 POU 01 DEX 15
PdV 02 Mvt 06

Attaques : Piqûre 80 %, injection de poison : voir ci-dessous.

Armure : Aucune, néanmoins son agilité et sa petite taille oblige l'attaquant à ôter 30 % à ses chances de toucher.

Capacités spéciales : Bien qu'elle courre moins vite qu'un homme normal, elle est capable de sauter jusqu'à une hauteur de 1 m 80.

Perte de points de San : Cela dépend de la situation, par exemple regarder à l'intérieur de la maison alors qu'il grouille de milliers de petites araignées peut causer la perte de 1D10 points de San.

Julian Baxter

Né en 1863, Julian est le frère aîné de Philip ; il suit des études de médecine puis décide de partir comme missionnaire catholique. Son premier poste se situe au Pérou. En 1902, il retourne aux Etats-Unis pour aider sa nièce Cynthia à entamer des études de médecine. Peu de temps après, il repart pour un poste au Congo Belge, où il fait la connaissance de l'anthropologiste Silas Patterson. En 1913, après une violente dispute avec un guérisseur local, Julian succombe à une mystérieuse attaque de paralysie. Il se retrouve dans un fauteuil roulant pour le restant de ses jours et décide de rentrer en Amérique. Quelques années plus tard, il tente de se suicider (en s'ouvrant les veines au milieu de son salon), mais il est sauvé par un jeune homme qui l'a aperçu par la fenêtre. Après rétablissement, Julian adopte ce garçon, qui est muet et sans domicile, et l'appele Matthew. Comme régénéré, le vieil homme se lance alors dans l'étude de la psychologie humaine et de la psychanalyse. Il propose à son frère d'interpréter ses rêves et lui prescrivait des médicaments pour le faire dormir à l'époque de sa mort. La plupart des gens le considèrent comme un excentrique.

Julian a un comportement amical vis-à-vis des Investigateurs, mais il garde pour lui deux choses dont il ne discute pas habituellement. Pour les apprendre il faudra réussir un jet sous Eloquence ou lui apporter des preuves que les causes de la mort de son frère ne sont pas si naturelles que ça.

Comme Angela, il se rappelle de l'accident survenu à Cynthia avec l'araignée mais n'en fera mention que si on l'interroge à ce sujet. Il considère l'Académie comme un groupe de personnes respectables, mais mal inspirées.

L'un des deux secrets qu'il garde est sa tentative de suicide, dont il répugne naturellement à parler ; l'autre est un sentiment de culpabilité qu'il nourrit envers son frère, car il a prescrit une drogue qu'il ne connaissait pas suffisamment et qui pourrait avoir contribué à sa mort.

S'il est mis en confiance, Julian peut essayer d'interpréter les rêves-aventures de Philip. De plus c'est un érudit et il peut fournir aux joueurs des indices tirés de recherches historiques, celles qui se trouvent dans la partie « aide de jeu optionnelles », p. 62 du livret **« le Rejeton approche »**.

La maison de Julian est plus petite et plus vétuste que celle de Philip. Elle se compose d'un rez-de-chaussée comprenant une salle de séjour et une cuisine, puis d'un étage avec deux chambres. L'ensemble étant encombré de livres et de papiers trainant un peut partout. Les tapis sont marqués par des traces de chaise roulante. Matthew, le compagnon et le chauffeur de Julian, loge également sur place.

Julian Baxter

FOR 05 CON 07 TAI 09 INT 17 POU 16
DEX 03 APP 08 EDU 25 SAN 65 PdV 08

Compétences : Anthropologie 45 %, Lire/Ecrire le grec 55 %, Archéologie 15 %, Lire/Ecrire le latin 75 %, Astronomie 15 %, Lire/Ecrire l'espagnol 65 %, Baratin 45 %, Marchander 55 %, Bibliothèque 95 %, Mythe de Cthulhu 8 %, Botanique 25 %, Occultisme 55 %, Comptabilité 20 %, Parler le grec 28 %, Crédit 45 %, Parler le latin 38 %, Diagnostiquer maladie 95 %, Parler l'espagnol 55 %, Discussion 60 %, Pharmacologie 35 %, Droit 25 %, Premiers soins 95 %, Ecouter 45 %, Psychanalyse 55 %, Eloquence 75 %, Psychologie 85 %, Géologie 10 %, Soigner empoisonnement 65 %, Histoire 65 %, Soigner maladie 95 %, Zoologie 25 %.

Dans la salle de séjour, si un Investigateur réussit un jet sous TOC, il remarquera une large tache à demi effacée sur le tapis. Un jet sous la Connaissance montre qu'il s'agit de vieilles traces de sang (preuve de la tentative de suicide de Julian). Un jet sous Eloquence encouragera le vieil homme à justifier ces marques.

Dans un coin se trouve la bibliothèque, mais elle est si importante et surtout si mal rangée que la compétence Bibliothèque est réduite de moitié sauf si l'on se fait aider par Julian ou par Matthew. Réussir un jet sous la compétence Bibliothèque quand on passe celle-ci en revue permet de découvrir un exemplaire du « Livre d'Eibon » en anglais. S'il est lu, outres les conséquences habituelles que cela entraîne, on peut remarquer le passage (**Papier d'Azathoth** n° 20) reproduit ci-dessous :

PAPIER D'AZATHOTH N° 20

Extrait du « Livre d'Eibon »

... et à travers cette fenêtre ainsi ouverte, j'ai pu assister à la destruction de l'homme et de son avenir. J'ai vu le pouvoir qui en était la cause et qui a été la cause de bien d'autres destructions dans les temps anciens et oubliés. En utilisant l'énergie de la fenêtre, j'ai tressé deux grands filets pour ralentir et même arrêter le responsable de cette malédiction. Une fois le malfaisant stoppé dans sa course, ma magie nous épargnera le funeste sort qui nous était prédit, en figeant la course du temps et en crystallisant l'espace autour de notre soleil et de notre planète. L'âge d'or de l'humanité, hors d'atteinte de la destruction voulue par les dieux, règnera alors pour toujours.

Matthew

Matthew est le compagnon et le chauffeur de Julian Baxter, le frère paralytique du professeur. Alors qu'il travaillait à l'époque comme laitier, en 1917, le jeune homme sauva la vie de Julian. Le garçon est muet et son passé reste mystérieux ; peu de temps après, il est adopté par l'homme qu'il a sauvé. Il habite depuis la maison et est entièrement dévoué à son père adoptif. Un jet réussi sous Psychologie montre que le jeune homme est assez renfermé et semble un peu attardé. Il ne connaît pas le langage par signes des sourds-muets. Bien qu'il puisse exécuter des ordres simples, les Investigateurs se rendront vite compte qu'il est impossible de dialoguer avec lui.

A moins qu'il soit contacté par les joueurs dans les Contrées du Rêve, son attitude envers eux est exactement la même que celle de Julian. Matthew n'est au courant de rien.

Et pourtant il mène une double vie. Il connaît plus que bien les Contrées du Rêve puisque c'est l'un des conseillers de la ville d'Ulthar. Si, au cours d'une visite de cette cité, les Investigateurs le reconnaissent et parlent avec lui, il pourra les aider une fois de retour à la réalité. Outre sa force et sa taille exceptionnelles, Matthew possède de nombreux points de Pouvoir et de Santé.

Matthew

FOR 16	CON 18	TAI 17	INT 07	POU 26
DEX 14	APP 13	EDU 03	SAN 85	PdV 18

Attaques : Coup de poing 75 %, 1D3 + 1D6
Coup de tête 95 %, 1D4+1D6
Coup de pied 45 %, 1D6+1D6
Lutte 95 %, spécial.

Compétences : Conduire automobile 80 %, Grimper 75 %, Ecouter 95 %, Lancer 75 %, Electricité 35 %, Mécanique 65 %, Esquiver 45 %, Sauter 65 %.

Le Juge Braddock

Le juge Braddock est un ami de longue date de Philip Baxter, son homme de loi et son exécuteur testamentaire. Braddock est né et a grandi à Providence, il a suivi des études de droit à l'université de Harvard puis est revenu dans sa ville natale pour ouvrir un cabinet. Il est nommé juge à l'âge de 45 ans et entame alors une longue carrière à l'issue de laquelle il prend sa retraite. Membre respecté de la communauté, l'ancien juge, maintenant divorcé passe son temps à chasser et pêcher. Braddock est à priori réticent à aider les Investigateurs et il faudra réussir un jet sous Eloquence ou sous Droit avant qu'il ne fournisse un quelconque renseignement. Lui apporter la preuve que la mort de Baxter est suspecte l'amènerait cependant à reconsidérer son attitude. Il ressent un certain sentiment de responsabilité vis-à-vis d'Angela mais ne s'entend avec aucun des membre de la famille Baxter. Il considère Julian comme un vieil original et le revirement religieux de Cynthia le laisse indifférent. Les fréquents problèmes qu'a eu Colin avec la police laisse à Braddock une image plutôt négative du plus jeune fils du professeur. Emmott a travaillé autrefois pour lui, mais l'a quitté à la suite d'une dispute, chacun gardant vis-à-vis de l'autre une certaine rancune. L'ancien juge ne pense que peu de bien de l'Académie du Mardi Soir et de ses projets, mais en connaît les membres personnellement et les respecte (en particulier Passelov qui est venu une fois à la chasse avec lui). Il détient toute la comptabilité de Philip, ainsi que de nombreux autres documents.

Quelques années auparavant, le juge eut à affronter un divorce plutôt scandaleux. Il usa de toute son influence pour étouffer l'histoire. Si les Investigateurs le découvrent et tentent stupidement de s'en servir contre lui, il réagira avec colère et il ne sera plus possible de gagner désormais son amitié.

Il y a une information que l'ancien juge garde pour lui, c'est son propre rôle dans l'obtention d'un droit d'asile pour un réfugié russe nommé Kalyetka, un ami de l'astronome Passelov. Cet homme fuyait le Bolchevisme, emportant avec lui les documents de Rasputin concernant Némésis, et Braddock pense (à tort) que des agents russes sont à sa recherche dans le pays.

Il a, par ailleurs, une influence au niveau local considérable. Sur un simple appel téléphonique, il peut obtenir des éléments que les Investigateurs ne pourraient avoir par ailleurs. Il peut même les faire sortir de prison si les charges retenues contre eux ne sont pas trop lourdes. Bien sûr, il n'acceptera de les aider que quand on lui aura prouvé tout ce qu'il y a d'anormal dans la mort de son ami.

A chaque fois que les personnages tenteront de le contacter, il y aura 30 % de chances pour qu'il soit parti camper 1D3 jours.

Le Juge Braddock

FOR 15	CON 16	TAI 15	INT 15	POU 13
DEX 13	APP 12	EDU 22	SAN 65	PdV 16

Compétences : Baratin 75 %, Esquiver 44 %, Bibliothèque 95 %, Grimper 65 %, Camouflage 75 %, Lancer 65 %, Comptabilité 50 %, Marchandage 55 %, Conduire automobile 65 %, Monter à cheval 55 %, Crédit 75 %, Nager 65 %, Dessiner une carte 35 %, Sauter 45 %, Discrétion 35 %, Se cacher 35 %, Discussion 85 %, Suivre une piste 55 %, Droit 98 %, Trouver Objet Caché 75 %, Ecouter 65 %, Zoologie 10 %, Eloquence 85 %.

La résidence du juge à la retraite est plutôt petite. Il y a néanmoins de nombreux indices à découvrir dans les dossiers rangés sur son bureau ou dans les classeurs.

Braddock n'autorisera personne à fouiller dans ses documents mais il pourra permettre aux Investigateurs d'en consulter certains si ceux-ci arrivent à la convaincre de l'importance de leur démarche. Baffouant la loi, les Investigateurs peuvent décider de s'introduire dans son bureau pour s'emparer de ce qui les intéresse.

Sur les deux premiers classeurs on peut voir écrit : « enregistrement des procès ». Sur les deux autres, il n'y a aucune indication, ils contiennent de la comptabilité et ses papiers personnels. Il faut réussir un jet sous Bibliothèque pour chaque document à découvrir ; ces derniers sont répertoriés ci-après.

• Le procès en 1910 de Colin Baxter, accusé de cambriolage. Le rapport établit que Colin s'est vu offrir le choix entre la prison ou entrer dans l'armée : il s'est engagé dans la marine marchande.

• Le compte rendu de l'arrestation d'Emmott Baxter à New York en 1924, suspecté d'avoir assassiné son associé Edward O'Donnell (**Papier d'Azathoth** n° 26a et 26b dont les copies sont fournies plus loin) ; Braddock sait qu'Emmott tient à garder ceci secret et n'en a jamais parlé à quiconque.

• Le reçu d'un prêt de 5000 $ accordé à Colin par son père. Avec ce document se trouve le compte rendu de l'achat d'un bateau par l'intermédiaire d'une banque de Saint-Augustine, en Floride.

• Les papier concernant la procédure d'adoption de Matthew par Julian Braddock.

• Une grande chemise marquée : « Académie du Mardi Soir ». Elle contient les livres de compte de l'Académie ainsi qu'un certificat pour l'achat d'un terrain dans le Montana. L'ex-propriétaire était Sylvia Englund et apparemment elle possède encore la plupart des terres aux alentours (**Papier d'Azathoth** n° 24). Suivent plusieurs reçus de dons, un jet sous Comptabilité montre qu'une somme de 10 000 $ a été versée pour la construction d'un observatoire. Un autre jet réussi sous cette même compétence révèle que la majorité de ces dons a été versés par l'intermédiaire d'un seul compte, celui de Dmitri Passelov, dans une banque de New York, (cela peut sembler suspect mais cet argent provient en fait de la fortune personnelle du russe, que celui-ci a réussi à amener avec lui).

• Un dossier marqué : « Silas Patterson », contenant les papiers pour l'achat de sa maison en 1922, et la location d'une ferme dont l'adresse est donnée, à partir d'août 1924, (Patterson a expliqué à Braddock qu'il cherchait un endroit tranquille, loin de la ville, pour pouvoir écrire).

• Un papier personnel de Braddock prouvant que celui-ci battait sa femme, juste avant son divorce. L'ancien juge paye une forte pension pour qu'elle garde cela secret.

• Le dernier indice que l'on peut découvrir dans les classeurs est un acte officiel du département d'état donnant asile à un réfugié russe nommé Vasiliy Kalyetka, daté de 1922.

Le tiroir du bureau de Braddock est fermé à clé ; à l'intérieur se trouve un jeu de clés relié à une petite plaque sur laquelle est gravée « F. Wilson », puis une adresse à Providence. Ce sont les clés du domicile de Francis Wilson que ce dernier a confié à l'ancien juge avant de partir en voyage à l'étranger.

PAPIER D'AZATHOTH N° 26a, 26b

Rapport de police de Providence :

Agent de police Jakow

Date : 2/4/1924

Objet : Arrestation pour homicide.

Sommes arrivées au domicile du suspect, Emmott Baxter, vers 18 h 00. L'homme déclara ne pas savoir où se trouvait son associé Edward O'Donnell. Le suspect a tout d'abord refusé de nous accompagner pour l'interrogatoire puis a finalement accepté.

Agent de police Jakow

Date : 5/4/1924

Objet : Arrestation pour homicide.

Le dénommé Emmott Baxter ayant payé sa propre caution, il a été relaché. Il n'est plus considéré comme un des principaux suspects. Une récente enquête a en effet montré que la victime, O'Donnel, avait contracté une forte dette envers le patron d'une boite de jeu à New York, Bugsy Wexler. Le corps de la victime, quand on l'a retiré du réservoir, était dans le même état que ceux ayant déjà eu affaire à ce Wexler.

Silas Patterson

Patterson, ex-professeur de l'université de Brown, est un ami de Philip Baxter et un des membres de l'Académie du Mardi Soir. Anthropologiste à la retraite, il est l'auteur de deux livres sur ce sujet. Il a rencontré Julian Baxter au Congo Belge en 1904 et les deux hommes sont devenus des amis. En 1905 Patterson se rend en Nouvelle Guinée puis en 1919 aux îles Andaman où il rencontre brièvement Cynthia, la nièce de Julian. En 1920, il arrive à Providence où, par l'intermédiaire de Julian il fait la connaissance de Philip Baxter et entre à l'Académie du Mardi Soir. Peu après, Philip l'aide à trouver un poste de professeur à l'université de Brown. En 1926, il est obligé de démissionner, officiellement pour raisons médicales. Il a annoncé à tous amis qu'il travaille sur un nouveau livre, le troisième.

Patterson est l'une des personnes les plus accueillante rencontrée jusqu'à présent, et il est prêt à inviter les Investiga-

PAPIER D'AZATHOTH N° 24

Lettre adressée au juge Braddock :

Helena, Montana

Le 29 août 1924

Cher Mr Braddock

Je vous écris au sujet de la demande de votre client, Mr Dmitri Passelov, pour acheter des terres appartenant à Sylvia Englund de Garrison dans le Montana ; j'ai parlé à cette personne et je puis vous assurer qu'elle a bien le sale caractère qu'on lui prête. Après une courte enquête, il m'a été facile de découvrir qu'elle connaissait quelques problèmes financiers et j'ai pu obtenir sa signature sur l'acte de vente des terrains qui vous intéressent.

J'espère que mon travail vous aura donné entière satisfaction et peut-être ferez-vous de nouveau appel à moi pour traiter le même genre d'affaire dans cette région.

teurs pour le thé ; pourtant, si ceux-ci commencent à le soupçonner, il se renfrognera et il sera alors très difficile de parler avec lui.

Non seulement Patterson sait comment est réellement mort Baxter mais de plus il soupçonne Cynthia d'être impliquée dans l'affaire. Il répugne, malgré son envie, à dénoncer le rôle de Cynthia car alors il serait obligé de révéler le sien. Il ressent un réel sentiment de culpabilité pour la mort de son ami et un jet sous Psychologie montrera qu'il se trouve dans un état dépressif.

Silas Patterson pratique une forme de cannibalisme qu'il a appris en Nouvelle Guinée sous les directives d'un prêtre Tcho-Tcho. Cette pratique consiste à manger le cerveau d'un primate tué récemment (un être humain étant aussi considéré comme un primate). S'il est accompli correctement, ce rite permet de prolonger la vie. C'est cette fâcheuse habitude qui a obligé l'anthropologiste à démissionner de son poste à l'université quand ils se sont aperçus là-bas qu'il volait les singes de laboratoire pour les emmener chez lui. Les administrateurs de Brown ont contraint Patterson à partir tout en restant dans l'ignorance de ce qu'il faisait de ces animaux.

Pour ne pas interrompre son approvisionnement, il choisit comme complice un entrepreneur de pompes funèbres de peu de morale, Alvin Beswick. Ce dernier promit à Patterson de lui fournir des corps « frais ». Ces corps sont ceux réservés aux cérémonies se déroulant cercueil fermé ou destinés à l'incinération car les pratiques cannibales endommagent gravement la boîte crânienne. Quand il apprit la mort de son ami, l'anthropologiste s'empressa de récupérer son corps par l'intermédiaire de Beswick. Utilisant le corbillard de ce dernier, il emmena le cadavre dans la ferme qu'il louait en secret à l'extérieur de la ville.

En manipulant le corps, il remarqua deux traces de piqûre sur le cuir chevelu mais il ne comprit leur signification qu'au moment où il trépana sa victime pour manger le cerveau. Baxter reprit en effet conscience à ce moment et commença à se débattre, pleinement réveillé et terrifié. Avec son crâne encore attaché à la lourde table en chêne, le pauvre professeur tenta en vain de se libérer alors que du sang et des matières cervicales giclaient hors de sa cavité crânienne. Il mourût quelques secondes plus tard après avoir dans son agonie abîmé le corbillard et cassé une côte à Patterson.

L'anthropologiste a pour projet secret de partir pour l'Afrique. Non seulement parce qu'il est traumatisé par la mort de son ami, mais aussi parce qu'il devient très difficile de dissimuler son apparence juvénile, même en se colorant les cheveux en gris. Les Investigateurs peuvent en être alerté car il a retiré de grandes sommes d'argent de sa banque.

Si on accuse directement Patterson d'avoir mangé le cerveau de son ami, il craquera et tombera dans un état proche de la catalepsie. Il faudra qu'il suive alors un traitement psychiatrique pour guérir. Toutefois si quelqu'un réussit un jet sous Psychanalyse, il peut regagner ses esprits pendant quelques instants et répondre à une ou deux questions avant de replonger dans son état. Patterson en sait plus que quiconque sur le peuple Tcho-Tcho et le culte de Atlach-Nacha (plus précisément cette connaissance est de 65 %).

Si le corps astral de Silas peut être localisé dans les Contrées du Rêve (voir : « La Quête éternelle »), et fusionné avec ce qu'il reste de Philip Baxter, ce dernier pourra continuer à vivre dans ce monde, bien que son corps physique soit perdu à jamais (voir : « Ulthar »). Dans cette éventualité, la personnalité de Patterson est effacée, laissant la place à une vague imitation de l'esprit de Baxter.

Silas Patterson

FOR 13	CON 16	TAI 11	INT 16	POU 13
DEX 12	APP 13	EDU 18	SAN 06	PdV 13

Compétences : Anthropologie 85 %, Mythe de Cthulhu 22 %, Archéologie 35 %, Nager 75 %, Astronomie 25 %, Occultisme 25 %, Bibliothèque 75 %, Pharmacologie 15 %, Botanique 20 %, Psychologie 35 %, Dessiner une carte 55 %, Sauter 35 %, Discrétion 35 %, Se cacher 25 %, Discussion 35 %, Soigner empoisonnement 25 %, Ecouter 35 %, Suivre une piste 25 %, Esquiver 45 %, Trouver Objet Caché 65 %, Grimper 55 %, Zoologie 20 %, Lancer 45 %.

La Résidence de Silas Patterson

Silas Patterson possède en fait deux résidences, il habite une petite maison dans Providence et loue une ferme à l'extérieur de la ville ; cela, seuls lui et Braddock le savent.

Si les Investigateurs fouillent la maison de Providence avant que Patterson ne disparaisse, ils pourront découvrir quelques indices dans le bureau du premier étage. Sur le bureau lui-même, parmi les notes rassemblées par l'anthropologiste pour son troisième livre, il y a une copie de l'acte de location de la ferme ainsi que l'adresse. Il est à peu près évident que le sujet de ce futur livre est le cannibalisme. Réussir un jet sous la Psychologie en lisant les notes révèle que Patterson semble hésiter à prendre position vis-à-vis de cette coutume.

Il y a, rangé sur l'étagère de la salle de bain un flacon de teinture de couleur grise, pour cheveux.

Il reste peu de chose à découvrir, mais si on se rend à la cave, un jet réussi sous TOC montre que le sol a été récemment repeint. Ceci afin de recouvrir les traces de sang dues aux sacrifices des singes de laboratoire quelques années auparavant. A cause de l'humidité, les traces de sang réapparaissent régulièrement et Patterson est obligé de repeindre à chaque fois. On peut découvrir ces traces en grattant un peu la peinture. Quelques analyses en laboratoire et un jet réussi sous Zoologie ou Chimie permet d'identifier ces marques comme du sang, cependant pas nécessairement humain.

Si les Investigateurs pénètrent dans la maison après le soi-disant suicide de Patterson, ses notes, l'acte de location et la teinture capillaire, tout aura été brûlé dans la cheminée. Punaisée sur son bureau se trouve son message d'adieu (**Papier d'Azathoth** n° 19, dont la copie est fournie ci-après). Les joueurs peuvent ou non remarquer que, contrairement à l'habitude, Patterson a signé sa lettre avec son deuxième prénom.

PAPIER D'AZATHOTH N° 19

Le message d'adieu de Patterson :

Pour celui que cela intéressera ;

Je crains qu'il n'y ait un temps où toute chose doit finir et pour moi, ce temps doit être venu. Tout au long de ma vie, et c'est loin d'être le cas pour tout le monde, j'ai eu l'occasion de faire beaucoup de bonnes choses et pas mal d'expériences. Je regrette peu et ne laisse personne derrière moi pour me pleurer ; peut-être quelques amis mais c'est tout. L'état actuel de mes nerfs ne me permet pas de poursuivre une carrière dans l'enseignement et j'ai bien peur d'être trop vieux et trop fatigué pour pouvoir finir mon troisième livre consacré à mes recherches ; dommage. J'ai choisi de détruire mes notes et je suppose qu'ainsi mes expériences seront à jamais oubliées bien que je sente confusément qu'il n'en sera pas ainsi. Il ne me reste plus qu'à aller me jeter à l'eau. Ne vous en faites pas, Dieu veille sur nous tous.

(signé) Silas James Patterson

Les plus proches voisins de Patterson sont un couple de personnes âgées. Ils se montreront plutôt prudents et ne parleront aux Investigateurs que si ceux-ci réussissent un jet sous Eloquence. S'ils arrivent à engager la conversation, les Investigateurs apprendront que le couple a été obligé d'appeler la police plusieurs fois entre 1922 et 1924 à cause de nombreux bruits provenants de la maison de Patterson. La police n'a jamais rien trouvé et les bruits ont cessés à partir du printemps 1924.

La Ferme louée par Patterson

Elle se trouve à une quinzaine de kilomètres de la ville et on y accède par un chemin en piteux état, à partir de l'autoroute. C'est une bâtisse plutôt délabrée ne comportant qu'un étage. A côté se trouve un hangar fermant à clé, assez grand pour pouvoir abriter deux véhicules. Derrière le bâtiment principal il y a les restes d'une vieille grange à moitié écroulée. Il y a un minimum de meubles dans la ferme elle-même, et aucun indice intéressant : il n'y a pas de lit, ni matériel de cuisine, ni bureau ou quoique ce soit pour écrire.

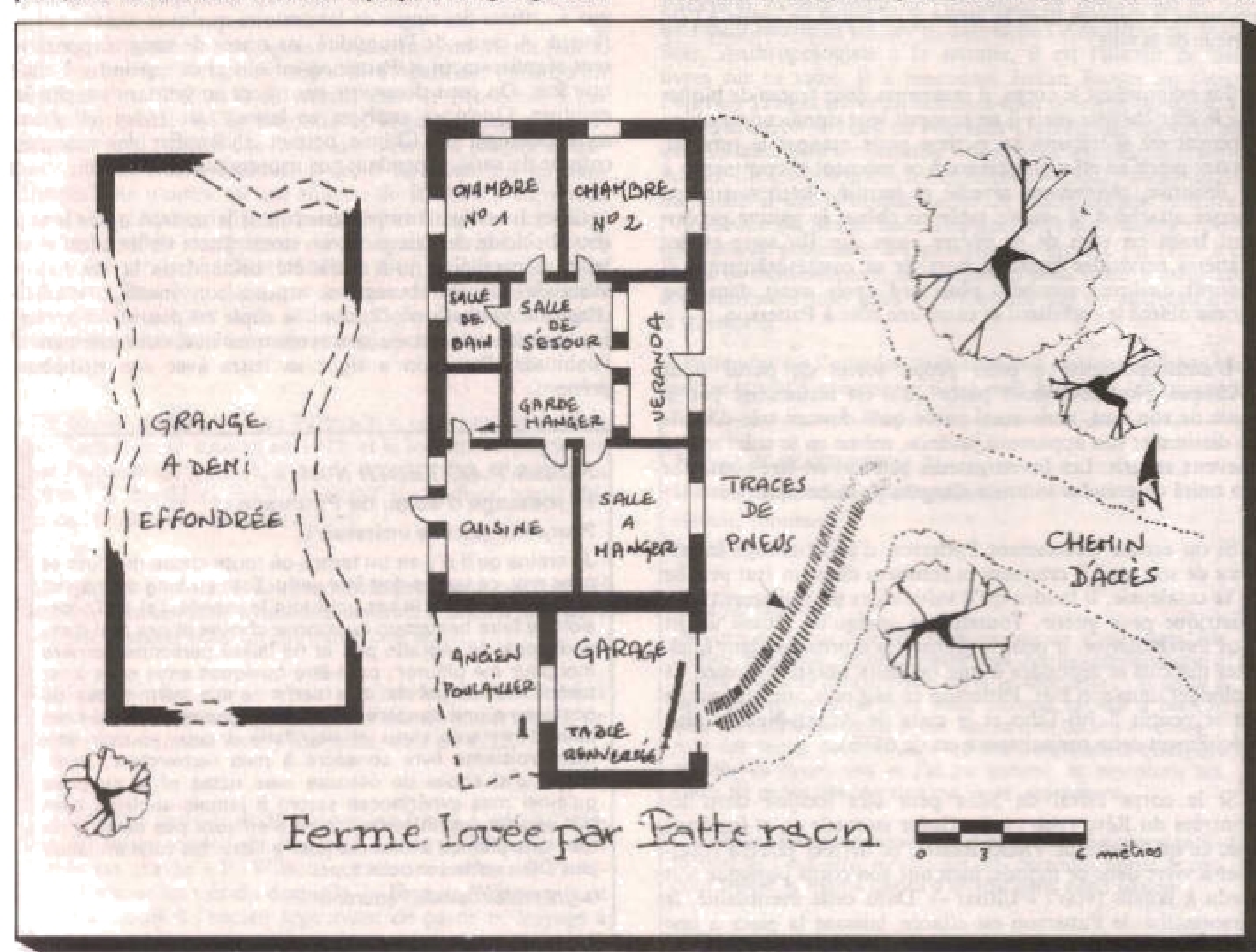
Un jet réussi sous TOC permet de découvrir des traces de pneus dans la boue séchée devant le garage (visibles seulement la première semaine de l'enquête, après la pluie aura tout effacé). Si on fait un moulage des empreintes, on peut s'apercevoir qu'elles correspondent au corbillard d'Alvin Beswick. Patterson ne possède pas de véhicule.

Si les Investigateurs parviennent à ouvrir la porte fermée à clé du garage, ils y découvriront un horrible spectacle. Des trainées de sang maculent le sol de ciment et l'intérieur de la pièce, des morceaux de verre sont éparpillés un peu partout. Une lourde table de bois circulaire, avec un trou en son centre, gît, renversée sur le sol. A côté se trouvent un couteau à large lame et un réveil brisé (l'heure indiquée sur le cadran est 00 h 03) un jet sous TOC permet de découvrir un petit bout de soie bleu (provenant du pyjama de Baxter). Une analyse en laboratoire du sang séché et un jet sous Chimie permet de l'identifier comme étant de rhésus 0 — celui de Baxter.

La table, elle, possède de petites attaches en métal. Au milieu, autour du trou, il y a des traces de sang et des petits morceaux d'une matière blanche et sèche ; un jet sous Zoologie les identifie comme étant de la matière cervicale. Il faut réussir un jet sous Antropologie pour réaliser que le couteau et cette étrange table sont les composants d'un rituel de Bornéo, dans lequel un chimpanzé est ligoté sous une table, le sommet du crâne dépassant par un trou au centre de cette table. On découpe alors le haut de la boîte crânienne à l'aide d'un grand couteau pour exposer le cerveau que l'on peut ainsi manger, directement à l'intérieur du crâne. Pourtant en examinant la table et le couteau, on se rend compte que ces accessoires sont bien trop grands pour un chimpanzé et conviendraient plutôt à un grand singe — ou à un homme.

Alvin Beswick

Beswick est un croque-mort sans scrupules qui fournit à Patterson, depuis pas mal de temps déjà, les corps des personnes qui viennent de mourir. Abordé par les Investigateurs, il se montrera amical, mais s'il est questionné au sujet de Baxter, il deviendra nettement plus froid. Il sait que si la vérité est



découverte sur la mort du professeur, non seulement il perdra sa licence mais il ira en plus en prison. Beswick ne lâchera de son plein gré aucun renseignement important.

Patterson lui a affirmé qu'il avait besoin de corps pour des recherches médicales sur le cerveau, mais depuis peu, il commence à deviner la vérité. Si les Investigateurs veulent fouiller le passé de l'entrepreneur (avec l'aide, peut-être de Braddock), ils pourront découvrir qu'une plainte a été déposée contre lui par la famille d'une jeune fille qui l'accuse d'avoir incinéré le corps sans leur autorisation préalable. En fait c'était les dispositions prévues au début et Beswick a donné le cadavre à Patterson. Mais la famille changea d'avis et voulu faire une cérémonie avec cercueil ouvert, ce qui était alors impossible car le corps dont le crâne avait été gravement endommagé, était déjà incinéré. Beswick fut obligé de verser un dédommagement à la famille de la victime, mais aucune suite ne fut donnée à l'affaire.

Le Professeur Wilson

Francis Wilson est un ami de Baxter et un membre de l'Académie du Mardi Soir. Il a reçu, comme l'Investigateur concerné, un paquet de la part de Philip. Wilson enseigne les langues orientales. Après l'enterrement, il quitte le pays ; il ne réapparaîtra pas avant le dernier scénario « le Rejeton d'Azathoth ».

Il possède une maison à Providence qui est fermée à clé ; c'est le juge Braddock qui la détient, dans un des tiroirs de son bureau. Le seul objet digne d'intérêt se trouve sur le bureau de Wilson : c'est une enveloppe en Manille du même genre que celle reçue par l'Investigateur. Son contenu est éparpillé sur tout le meuble ; parmi ces papiers on peut remarquer une courte lettre de Baxter adressée à Wilson ainsi que quelques feuilles à moitié déchirées, écrites en russe et gardant les marques d'un séjour dans l'eau (**Papier d'Azathoth** n° 5, reproduit ci-après). Il y a également une feuille de papier couverte de caractères chinois agrafée avec ce qui semble en être la traduction (**Papier d'Azathoth** n° 34, voir ci-après).

Le Docteur Walters

C'est le médecin personnel de Baxter, un homme amical et désireux d'aider les Investigateurs, mais c'est lui qui a signé le permis d'inhumer du professeur et il est convaincu que celui-ci est mort d'un arrêt cardiaque.

Il connaît un peu la famille du défunt mais sans plus. Selon l'attitude des Investigateurs, il leur fournira ou non les renseignements suivant, tirés de ses dossiers. Si les Investigateurs veulent fouiller dans les dossiers de Walters, ils devront réussir un jet sous Bibliothèque pour chaque indice à trouver.

• Un rapport sur la piqûre d'araignée dont fut victime Cynthia (**Papier d'Azathoth** n° 6, dont la copie suit).

• Un rapport sur la tentative de suicide de Julian (**Papier d'Azathoth** n° 7, dont la copie suit).

• Le dossier de Philip Baxter. Un jet sous Diagnostiquer Maladie réussi en le consultant convaincra l'Investigateur que le professeur n'est pas mort à cause d'une déficience cardiaque.

PAPIER D'AZATHOTH N° 5a, 5b

Lettre de Philip Baxter :

Mon cher Francis,

Si vous lisez ceci maintenant, cela signifira que mes craintes se sont réalisées, donc en tant que secrétaire de l'Académie, je vous envoie le plus précieux de nos biens, ce qui a tout déclenché : le journal maudit de Rasputin. J'ai non seulement perdu la vie probablement à cause de lui, mais vous qui êtes encore vivant, vous pourriez avoir à subir un destin encore plus horrible. Je ne peux vous révéler mes sources mais sachez que ce que nous recherchons pourrait être bien différent d'un simple astéroïde ou une petite comète. De quelque manière que ce soit vous vous devez d'en apprendre plus sur ce que savait ce dément de moine. La seule autre preuve que je peux vous fournir, c'est ce papier recouvert de cette étrange écriture — vous savez bien que je n'entends rien aux langues orientales aussi, même si ce texte peut vous paraître dépourvu de signification, la façon dont je l'ai obtenu, elle, veut dire beaucoup.

S'il vous plaît, rappelez-vous notre longue amitié avant de juger mes propos.

Votre vieil ami,
Philip

Passage de la traduction du texte russe :

... et c'est à cause de ce que j'appris durant mon séjour à Jérusalem que je me rendis au Tungus en Sibérie l'été 1908 pour y rencontrer... et pouvoir en outre en apprendre plus sur ses plans.

Le fantôme est arrivé le premier, comme l'avait prédit Eleazar ben Zekai. Je me suis opposé à sa marche... plus tard je lui ai montré la pierre sacrée que le Rabin m'avait donnée et que j'ai serti dans le saint crucifix. Le juif a bien dit que ça ne ferait aucune différence mais je sais bien moi que cela me permettra de les additionner trois fois.

Ce sauvage pâle semblait avoir peur, je l'avais capturé facilement, comme s'il avait voulu que je le stoppe avant... quand il est apparu, j'ai fui, en proie à la plus vive des terreurs, le laissant seul face à son destin. Ma foi me fit défaut quand arriva l'horreur hurlante et que les montagnes tremblèrent, je perdis la tête.

... Je fus témoin de cette gigantesque explosion et j'y survécus. J'ai donc échoué, mais la seule personne qui aurait été capable de tout figer est l'homme qui a dû périr dans la catastrophe.

Emmott Baxter

Emmott est l'aîné des fils de Philip Baxter. Il est plutôt aigri et il le montre : le préféré de son père était son jeune frère Colin et il grandit dans le ressentiment et la colère. Il sait que son père était partial et cela l'a blessé. L'homme dirige un service de revue de presse à Providence. Il est très occupé et ne dispose que de peu de temps à consacrer aux Investigateurs. Cependant si ceux-ci lui montrent les preuves des incohérences de la mort de son père, il leurs fournira toute l'aide possible.

Emmott est convaincu que l'Académie du Mardi Soir n'est qu'une mystification de Passelov pour voler l'argent de son

PAPIER D'AZATHOTH N° 6

Rapport de l'hôpital de Providence :

18 juillet 1897

Patiente : Cynthia Baxter

Médecin soignant : Douglas Walters

Une fillette de 12 ans a été admise à 20 h 32, souffrant de fièvre et de nausées, elle a rapidement perdu connaissance. Elle fut immédiatement couchée puis on appliqua de la glace sur son front pour maîtriser la fièvre. Aux environs de 23 h 30, la patiente tomba dans le coma. Le traitement fut poursuivi et on examina la fille à la recherche des marques d'une morsure de serpent.

20 JUILLET : L'état de Cynthia Baxter reste stable. Des traces de morsure ont pu être découvertes par l'infection localisée qu'elles ont entraînée. On pense cependant que l'enfant est victime de la piqûre d'un insecte encore non identifié.

24 JUILLET : Après six jours de fièvre et d'hallucinations, l'état de la patiente devient satisfaisant ; aujourd'hui malgré sa fatigue et son état de faiblesse, elle a réussi à s'asseoir sur son lit et même à sourire. A moins que les symptômes ne reviennent, elle devrait quitter l'hôpital d'ici deux jours.

PAPIER D'AZATHOTH N° 7

Rapport de l'hôpital de Providence

2 mai 1917

Patient : Julian Baxter

Médecin soignant : Douglas Walters

Un homme d'une cinquantaine d'années a été admis à 8 h 32, inconscient et ayant perdu beaucoup de sang. Le médecin présent appliqua immédiatement des pansements compressifs aux deux poignets, stoppant ainsi l'hémorragie. Les blessures furent stérilisées et nettoyées des morceaux de verres avant d'être recousues. Le patient a repris connaissance tard dans l'après-midi mais il restera hospitalisé plusieurs jours jusqu'à ce que ses forces lui reviennent. Il soutient que ses blessures sont dues à un accident.

père. Et il va jusqu'à accuser verbalement Braddock de soutenir le Russe dans cette entreprise et déclare que son père a sûrement été tué pour qu'on s'approprie son argent (n'oubliez pas que Braddock et Emmott ont une vieille querelle en commun). Il se moque de ce que peut faire sont frère Colin et n'a jamais écrit ni reçu de nouvelle de sa sœur Cynthia.

Les seules personnes envers qui il montre de l'intérêt sont Angela, la femme qui l'a élevé et son oncle Julian, qu'il respecte.

Sur les suggestions de son oncle justement, Emmott envisage de suivre un traitement psychiatrique. Les plus gros problèmes d'Emmott viennent des tourments que lui infligeait sa sœur Cynthia. Tourments qui commencèrent peu après que la fillette ait été piquée par l'araignée. Ces événements sont enfouis dans son subconscient et il ne reconnaît pas sciemment leurs importances. Pour que les Investigateurs découvrent ceci, il faut que le fils de Baxter se soumette à une psychanalyse qui peut être menée par un des personnages ou son oncle Julian. Pour qu'il accepte cette analyse, Emmott devra auparavant être convaincu de son importance.

Personne, à l'exception du juge Braddock, ne le sait, mais le fils du professeur fut suspecté à l'époque du meurtre de son associé, un homme nommé Edward O'Donnell. Il fut innocenté dès qu'on découvrit qu'un gangster notoire, Bugsy Wexler, était impliqué dans l'affaire ; c'est resté une épreuve pénible et Emmott n'en a soufflé mot à quiconque. Il ne sait pas que Braddock est au courant mais ce dernier garde le secret.

Si Emmott décide d'aider les Investigateurs, il peut leur fournir des coupures de journeaux relatants des faits plus ou moins intéressants, extraites de ses revues de presse, que le Gardien tirera de celles proposées dans la partie d'aides de jeu optionnelles du livret « Le Rejeton approche ».

Harold Englehardt

Englehardt est l'un des administrateurs de l'université de Brown, l'ancien employeur de Philip Baxter. C'est un homme instruit qui le connaissait assez bien ainsi que Silas Patterson.

S'il est contacté, il se révèlera être une personne aimable, proposant aux Investigateurs un entretien dans son bureau, à l'université. Il leur dira que Patterson a pris sa retraite pour des raisons de santé et que Baxter allait prendre la sienne dès la fin de l'année scolaire. A moins de réussir un jet sous Discussion qui le convainque de l'importance du sujet, il ne leur apprendra rien d'intéressant.

Si ce jet est réussi, l'administrateur leur précisera que Patterson a été contraint de prendre sa retraite quand l'administration s'est aperçue qu'il volait des animaux de laboratoire à l'université. Sortant le rapport de ses dossiers (**Papier d'Azathoth** n° 9, dont la copie est fournie ci-dessous), il ajoutera que l'anthropologiste lui avait confié à l'époque, en privé, qu'il poursuivait des expériences scientifiques personnelles. Englehardt a sa propre version des faits et si les joueurs le pressent de lui en dire plus, il expliquera que toutes les preuves montraient que Patterson volait ces singes pour les manger.

PAPIER D'AZATHOTH N° 9

Université de Brown

Conclusion du comité d'enquête formé le 2/12/1923 :

Le 5/3/1924,

En vertu des pouvoirs conférés à ce comité par l'administration de l'université de Brown, laquelle chargea ledit comité d'une enquête sur le professeur Silas Patterson au sujet de ses exactions envers les biens de l'université ; ce comité apporte le résultat suivant :

Le sieur Silas Patterson est coupable d'accaparation illégale des biens de l'université. Au moins trois singes ont été soustraits de ses laboratoires sans qu'un seul soit rapporté. Comme le professeur a plaidé non coupable, il lui est instamment demandé de prendre sa retraite, officiellement pour raisons de santé ; s'il suit ces recommandations, notre administration s'engage à lui verser intégralement le trimestre en cours et aucune suite ne sera donnée à l'affaire.

Les Lieux Importants

Le Cimetière de Swan's Point

Les Investigateurs peuvent désirer exhumer le corps de Baxter pour l'examiner ou procéder à une autopsie. Pour ceci ils auront besoin d'une autorisation spéciale délivrée par la cour de justice. Braddock peut les aider ou ils devront réussir un jet sous Droit, avec l'accord des proches parents. Bien sûr, des Investigateurs poussés dans leurs derniers retranchements peuvent décider de se lancer dans une action illégale (déterrer un corps dans un cimetière la nuit entraîne une perte de 0/1D3 point de San). Un examen du corps montrera que le sommet du crâne a été découpé et sommairement recousu. Si on retire la calotte crânienne pour un examen plus poussé, on peut voir qu'il manque une partie du cerveau. Avec suffisamment de temps pour examiner le corps et un jet réussi sous TOC, on peut remarquer deux petites traces de piqûres sur le cuir chevelu. Il faudra réussir un jet sous Zoologie ou Diagnostiquer Maladie pour attribuer ces marques à une piqûre d'insecte ou d'un animal similaire.

Si une autopsie complète est pratiquée, le rapport peut être disponible en moins d'une semaine. Il établit que des traces d'un agent paralysant — vraisemblablement du venin d'araignée, ont été mises en évidence, mais aucune conclusion n'est apportée. Les Investigateurs intelligents (ou du moins ayant réussi un jet sous l'Idée si personne n'y pense de lui-même), peuvent supposer que le professeur était encore vivant quand il fut déclaré mort, ce matin du premier mai.

L'Hôpital de Providence

Les Investigateurs ne possédant pas une autorisation du tribunal peuvent tenter un jet sous Discussion, Eloquence, Baratin ou Droit (une seule compétence et un seul essai) pour obtenir la collaboration de l'infirmière de l'accueil et avoir accès aux dossiers d'admission à l'hôpital. Il faudra deux heures et un jet de Bibliothèque pour trouver chaque renseignement disponible.

• Piqûre de Cynthia Baxter en 1897 (**Papier d'Azathoth** n° 6 dans le paragraphe « Le docteur Walters »).

• Tentative de suicide de Julian Baxter en 1917 (**Papier d'Azathoth** n° 7 dans le paragraphe « Le docteur Walters »).

• Cotes brisées de Silas Patterson le 2 mai 1927 (**Papier d'Azathoth** n° 8 dont la copie est donnée ci-dessous).

PAPIER D'AZATHOTH N° 8

Rapport de l'hôpital de Providence :

2 mai 1927

Patient : Silas Patterson

Médecin soignant : Andrew Colin

Mr Patterson a été admis en salle d'urgence à 11 h 30, souffrant de violentes douleurs sur le côté gauche. Il a déclaré être tombé dans les escaliers de son domicile et l'examen a confirmé en mettant en évidence les contusions dues à un tel accident. La suite de l'examen a permis de dénombrer au moins trois côtes fracturées. Le patient a été bandé avant d'être autorisé à repartir.

Le Journal de Providence

Dans les anciens numéros de ce journal, en dehors des naissances et des morts dans les rubriques habituelles, on peut également mettre la main sur les histoires suivantes :

• En 1890 l'article sur Julian Baxter qui quitte Providence pour assurer un poste de missionnaire au Pérou (**Papier d'Azathoth** n° 10 dont la copie est donnée ci-après).

• La mort accidentelle d'Armand Vincenzo en 1893 (**Papier d'Azathoth** n° 11 dont la copie est fournie dans le paragraphe « Angela Vincenzo »).

• Un article daté de 1897 sur la convalescence de Cynthia Baxter suite à une morsure de serpent (**Papier d'Azathoth** n° 12 dont la copie est donnée ci-après).

• Un article daté de 1913 sur le départ de Cynthia Baxter pour un poste de missionnaire aux îles Andaman (**Papier d'Azathoth** n° 13 dont la copie est donnée ci-après).

• Un article sur l'accident survenu à Julian Baxter (en réalité sa tentative de suicide) en 1917 (**Papier d'Azathoth** n° 14 dont la copie est donnée ci-après).

Les Bibliothèques de Providence

Chacune des deux bibliothèques, la municipale et celle de l'université de Brown, contient un exemplaire des livres écrits par Silas Patterson (**Papier d'Azathoth** n° 15 dont les extraits sont donnés dans le paragraphe : « Angela Vincenzo »).

Le Commissariat de Police de Providence

Les indices que l'on peut trouver en ce lieu ont déjà été fournis au cours des différents paragraphes. Pour avoir accès à ces dossiers sans l'aide de Braddock, un Investigateur devra réussir un jet sous Droit ou Eloquence. Pour chaque jet sous la compétence Bibliothèque réussi, un renseignement sera découvert.

• Le rapport sur l'arrestation de Colin Baxter. Ce dossier a été ouvert en 1906, il contient plusieurs délits mais la plupart de nature mineure. Le motif de sa dernière arrestation datant de 1910 est : « entrée par effraction ». Le dossier précise que Colin s'est engagé dans la marine marchande.

• L'enquête sur l'accident dont Julian Baxter fut la victime en 1917 (**Papier d'Azathoth** n° 16 dont la copie est fournie ci-après).

• Un rapport de police daté du 17 novembre 1917, pour coups et blessures sur la personne d'Emma Braddock, la femme du juge Mortimer Braddock. Le rapport précise que la plainte fut retirée sur la demande de la plaignante (**Papier d'Azathoth** n° 17 dont la copie figure ci-après).

• Une succession de plaintes déposées contre Silas Patterson par un de ses voisins (**Papier d'Azathoth** n° 18 dont les copies sont fournies ci-après).

• Un rapport en deux parties : la première partie contient des informations de l'arrestation d'Emmott Baxter sur l'accusation de meurtre avec préméditation ; la seconde partie le décharge de tous les soupçons qui pesaient sur lui (**Papier d'Azathoth** n° 26, la copie étant fournie dans le paragraphe : « Le Juge Braddock »).

La Maison de Lovecraft

L'adresse est 598 Angell Street et la maison est actuellement occupée par deux tantes de Lovecraft, Mme Franklin Clark et Mme Edward (Annie) Gamwell. Lovecraft lui-même vit à New York, marié avec Sonia Greene. Les deux tantes répugnent à parler longuement avec des étrangers, mais promettent de contacter Howard. Elles ne donneront pas son adresse à New York. Pendant que les Investigateurs discutent avec ces deux dames, ils peuvent remarquer un chat noir près de la porte de la maison, qui viendra se frotter indistinctement aux jambes des joueurs et des deux tantes. Si on aborde le sujet du chat, ces dernières répondront qu'il appartient à Howard mais que celui-ci n'arrive pas à le garder dans son appartement de New York. Le nom du chat est Bubastis.

Extraits du Journal de Providence

PAPIER D'AZATHOTH N° 10

Le nouveau poste du Père Baxter :

Nous venons d'apprendre aujourd'hui que le Père Julian Baxter, habitant depuis longtemps Providence s'est vu offrir un poste de Missionnaire dans un pays d'Amérique du Sud, le Pérou. Le Père Baxter sera à la fois prêtre, professeur et médecin pour plusieurs centaines d'indiens primitifs vivant sur les pentes des montagnes de la côte ouest. Le poste était jusqu'ici occupé par le Père Dougherty de Boston, qui est mort voici quelques semaines, apparemment d'un arrêt cardiaque.

— 2 juin 1890.

PAPIER D'AZATHOTH N° 12

Un enfant en danger :

Une fillette de 12 ans, Cynthia Baxter, fille du professeur Baxter de l'université de Brown, se trouve aujourd'hui dans une situation critique à l'hôpital de Providence.

Son médecin, le docteur Harold Englehardt, a déclaré que malgré la fièvre, l'état de la malade restait stable mais elle demeure inconsciente. Elle s'était plainte de maux de tête et de nausées au cours d'un pique-nique en famille et le temps de rentrer à Providence, elle tomba dans le coma.

Il semblerait qu'elle ait été mordue par un serpent alors qu'elle jouait dans l'herbe avec son frère. Le jeune garçon, nommé Emmott, a dit à son père qu'elle pensait avoir été piquée à la cheville par quelque chose pendant qu'ils étaient en train de courir dans l'herbe haute.

Actuellement, la fillette est en traitement et la situation semble évoluer correctement.

— 20 juillet 1897.

PAPIER D'AZATHOTH N° 13

La nouvelle situation de Mlle Baxter :

Cynthia Baxter a déclaré que l'évêché avait accepté sa demande pour un poste de missionnaire aux îles Andaman, dans l'océan Indien. En acceptant ce poste, Mlle Baxter suivra les traces de son oncle paternel, le célèbre docteur Julian Baxter.

Elle vivra et travaillera au milieu de la population locale. La date de la fin de sa période n'étant pas encore déterminée, elle risque de s'absenter pour de nombreuses années.

L'ensemble de la rédaction du journal de Providence lui souhaite bonne chance, puisse Dieu toujours l'accompagner.

— 30 août 1913.

PAPIER D'AZATHOTH N° 14

Un ecclésiastique victime d'un accident

Le docteur Julian Baxter, éminent membre du clergé local a été hospitalisé à la suite d'un grave accident survenu à son domicile.

Le docteur Baxter, alors qu'il était cloué à sa chaise roulante a été apparemment coupé par des éclats de verre et incapable de demander du secours avant de s'évanouir, suite à la perte de sang.

Heureusement pour lui, l'assistant du laitier l'a aperçu par la fenêtre, inconscient et baignant dans une mare de sang. Le jeune homme enfonça la porte et porta Baxter jusqu'à la camionnette. Le conducteur du véhicule conduisit rapidement le blessé à l'hôpital de Providence où il fût soigné pour perte de sang et état de choc. Le docteur Baxter a été missionnaire pendant de nombreuses années; il fût envoyé au Pérou puis au Congo Belge où il contracta une grave maladie qui l'obligea à retourner à Rhode Island pour y prendre sa retraite. Le docteur va maintenant mieux et regagnera son domicile d'ici quelques jours.

— 3 mai 1917.

Rapports de Police de Providence

PAPIER D'AZATHOTH N° 16

Agent de police O'Rourke

Date : 3/5/1917

Objet : Tentative de suicide.

Un accident pouvant être une tentative de suicide nous a été signalé par l'hôpital de Providence le 2 mai à 11 h 30. Une entrevue avec le médecin soignant nous a appris que la victime était infirme et obligée de rester dans un fauteuil roulant. Il a été conclu que son état était la cause probable de l'accident et que les preuves étaient insuffisantes pour donner suite à cette affaire. Apparemment, la victime se rétablit correctement.

PAPIER D'AZATHOTH N° 17

Agent de police Macklin

Date : 17/11/1919

Objet : Coups et blessures.

Sommes arrivés au domicile de Mr Mortimer Braddock à 22 h 35, suite à un appel téléphonique provenant de cette adresse. La personne s'est identifiée comme étant Mme Mortimer Braddock et s'est plainte d'avoir été battue par son mari. Nous avons frappé à la porte et Mr Braddock est venu nous ouvrir pour nous inviter à entrer, l'agent Smith et moi-même. Nous avons demandé à voir Mme Braddock, laquelle est apparue sortant d'une autre pièce et tenant un linge humide sur son œil droit. Elle s'excusa pour le coup de téléphone en nous expliquant qu'il devait être le fait d'un voisin. Elle refusa de porter plainte et nia avoir été agressée par son mari.

PAPIER D'AZATHOTH N° 18

Agent de police Herlihy et autres

Date : 1/11/1922

Objet : Trouble de l'ordre public, détention d'animaux non domestiques.

Sommes arrivés au domicile de Mr Silas Patterson sur l'appel d'un voisin, Mr Oscar Hodge. Ce dernier s'est plaint d'être dérangé par des cris et des hurlements d'animaux provenant de la cave de Mr Patterson. Cette plainte a été rapportée à l'intéressé, lequel s'est révélé être un professeur d'anthropologie à l'université de Brown. Il nous a expliqué qu'il se livrait à des essais de chants indigènes pour les besoins du cours qu'il allait donner le lendemain, et il ajouta qu'il était désolé du dérangement qu'il causait. Il a admis avoir emmené chez lui une cage appartenant à l'université mais en précisant toutefois qu'elle était vide.

Date : 15/2/1923

Nouvelle plainte déposée par Oscar Hodge pour les mêmes motifs. Les enquêteurs ont reçu le même genre d'explication. Ils ont prévenu Patterson qu'il devait cesser ses pratiques bruyantes.

Date : 21/3/1923

Troisième plainte. Hodge a accusé Patterson d'amener chez lui des singes en cage, venant on ne sait d'où, pour les garder à son domicile. Ces déclarations ont été confirmées par la femme du témoin. Patterson a reçu un second avertissement. L'enquêteur a demandé à visiter l'intérieur de la maison, l'anthropologiste a refusé qu'on le fasse sans mandat de perquisition.

Date : 1/6/1923

Nouvelle enquête suite à une plainte de Hodge. Personne n'est venu ouvrir et nous n'avons rien vu à travers la fenêtre. Nous avons attendu deux heures avant que Patterson arrive, sortant d'une porte sur le côté de sa maison, et tenant une grande cage métallique à la main. Nous nous sommes approché pour le questionner au sujet de ces bruits. Il affirma qu'il n'avait fait aucun bruit et accusa Hodge de sénilité. Il s'est excusé de ne pas être venu ouvrir en nous expliquant qu'il était en train de faire la sieste. Quand il a été interrogé au sujet de la cage, il nous a déclaré que, parfois, il ramenait des cages endommagées du département biologie de l'université pour les réparer et les nettoyer. Ce serait pour lui une sorte de passe-temps. Nous avons demandé à entrer chez lui mais il a rétorqué qu'il était déjà en retard pour son cours et nous a invités à revenir le lendemain. Lors de la perquisition du lendemain, aucun fait inhabituel ne fut découvert, sauf peut-être que les murs de la cave venaient d'être repeints et n'étaient pas encore secs.

Date : 14/10/1923

Nouvelle plainte au sujet de ces bruits. Aucun résultat.

Date : 11/12/1923

Nouvelle plaine, aucun résultat.

Date : 13/2/1924

Nouvelle plainte, aucun résultat.

Avec ceci, tout ce qui concerne Providence dans cette campagne a été précisé. Vos joueurs peuvent aborder chaque scénario dans l'ordre qu'ils veulent, sauf le Rejeton d'Azathoth qui devra être joué à la fin.

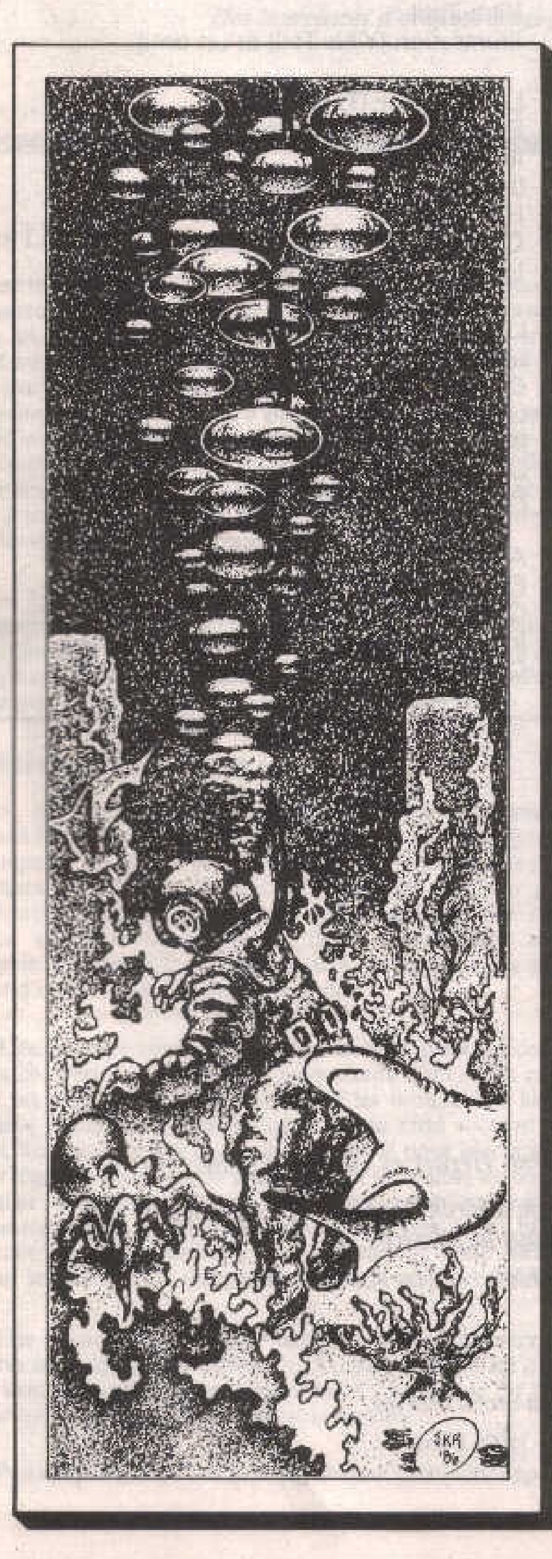
SOMMAIRE DES TROIS LIVRETS

avec l'autorisation de Arkam house



Le Rejeton d'Azathoth

Livret n° 2



Le Rejeton Approche

par

Keith Herber

nouveau matériel, correction par Sandy Petersen

nouveau matériel, correction, mise en page par Lynn Willis

correction partielle par Sherman Khan

mise en page supplémentaire Charlie Krank

illustrations intérieures par Kevin Ramos

cartes et plans par Carolyn Schutlz

répartition des illustrations par S. Khan, S. Petersen

choix de l'illustration de couverture L. Willis, S. Petersen

traduit de l'Américain par Alain Dony

supervision de la version Française par Henri Balczesak

Chaosium Inc.

1986





Le Rejeton Approche

Ont testé cette campagne : Lowell Anderson, Erik Herber, Sharon Herber et Gerald Wagner.

Ont également participé : Kurt Klein, Mike Klein, Bruce Martin, Marck Moellering, Jason Morningstar, Mark Witczak et deux autres dont le nom est perdu pour la postérité.

Ont testé les scénarios des Rêves : Joe Coughlan, Sean Coughlan, et Harry A. Robson V.

Imp. SAIT

Garrison, Montana

Dans lequel les Investigateurs réalisent que l'Ouest sauvage est ainsi nommé à cause du comportement de ses habitants. Des ingérences d'origines magique ou extraterrestre vont perturber l'enquête.

Les Lieux

C'est là qu'est établi l'observatoire astronomique expérimental construit par l'Académie du Mardi Soir. Situé juste au nord des montagnes Anaconda, il est bâti sur une pente orientée sud-est, à environ 15 kilomètres à vol d'oiseau au nord-est de la petite ville de Garrison qui se trouve elle-même à une soixantaine de kilomètres à l'ouest d'Helena. Cette dernière ville est à environ 4 300 kilomètres de Providence. A cause des nombreux détours et arrêts ; le train passe en effet par Cleveland, Toledo, Gary, le voyage dure cinq jours et coûte 31 $ par personne (repas non compris). La gare d'arrivée est celle de Garrison, sur la ligne de la Northern Pacific.

A Helena le groupe peut soit louer des chevaux ou un attelage, soit profiter de camions qui se rendent à Missoula via Garrison. Une fois dans cette ville, ils apprendront que la seule route menant à l'observatoire n'est qu'un chemin caillouteux qui n'est praticable qu'à pied ou à cheval.

Informations pour le Gardien

Sans que les habitants le sachent, des êtres qui étaient là avant l'arrivée des Indiens se cachent dans les montagnes. Ce groupe de primitifs à peine humains appelé Sasquatch par les indiens, a pris la responsabilité de veiller sur une graine d'Azathoth tombée depuis peu. Les Sasquatch l'ont traînée dans une caverne proche où ils la maintiennent cachée depuis. Ces primitifs ne sont pas très intelligents mais ils sentent d'instinct la malignité de la graine.

Une seule personne est au courant de la présence des Sasquatch, c'est Sylvia Englund, propriétaire d'un ranch en faillite, et c'est à elle qu'appartenaient les terrains sur lesquels s'élève maintenant l'observatoire. Sylvia rend souvent visite aux Sasquatch après le coucher du soleil pour leur apporter des légumes et des fruits frais. Elle est incapable de communiquer vraiment avec eux sauf d'une façon rudimentaire, néanmoins, les liens qui les relient sont très forts. Elle n'a jamais révélé à quiconque leur existence et a été bien loin pour les protéger de tous contacts avec le monde extérieur.

Elle a connu des revers financiers et pour conserver les terres sur lesquelles se cachent les Sasquatch, elle a été obligée de vendre une partie de ses terrains à l'Académie du Mardi Soir qui a construit dessus son observatoire.

Peu après l'arrivée des Investigateurs à Garrison, apparaissent les Fungi de Yuggoth, à la recherche de la graine d'Azathoth dont ils ont observé la chute dans la région. Ces graines peuvent en effet leur servir (entre autres choses) à générer d'énormes quantités d'énergie, c'est pourquoi ils tiennent à la ramener avec eux dans leur colonie lunaire.

Le Père Fantôme, quant à lui, est au courant de la présence de la graine mais ne connaît pas sa localisation exacte. Sachant d'autre part sa valeur pour les Fungi, il observe leurs activités, tout en étant conscient que sa position et la leur, au sujet du futur de Némésis sont radicalement opposées. Le Père Fantôme a été observé par de nombreux habitants de la région, y compris par les astronomes russes de l'observatoire.

Les deux côtés sont au courant de la présence de cet observatoire mais considèrent que l'Académie n'a que peu d'importance dans la situation actuelle. Si l'observatoire est détruit, on pourra soupçonner l'un ou l'autre des deux camps, voire les deux.

Le déroulement des événements

Les Fungi ont quitté leur retraite sur la lune pour venir sur terre chercher la graine d'Azathoth. Ils seront la cause de certains bouleversements qui vont impliquer aussi bien les habitants de la région que les Investigateurs. C'est à vous, Gardien que revient le soin de décider en dernier ressort du timing et des lieux de rencontre, de tout ajuster pour que tout s'enchaîne dans le déroulement de l'histoire.

1er jour : Arrivée des Investigateurs à Garrison.

2e jour : Arrivée des Fungi qui s'installent dans la tour de surveillance contre l'incendie.

3e jour : Les Fungi installent leurs armes et massacrent les animaux passant à leur portée. Ils visitent l'observatoire de l'Académie du Mardi Soir.

4e jour : Les Fungis localisent la graine, exterminent les Sasquatch, détruisent la tour de surveillance et s'enfuient.

Garrison

Cette petite ville, comme de nombreuses autres dans le Montana, tire son origine d'un camp de mineur établi dans la deuxième moitié du XIXe siècle. La population actuelle est d'environ 200 personnes. Les Investigateurs ne trouveront à Garrison que des habitations et un seul magasin qui sert à la fois de bazar, d'épicerie et de bureau de poste. Son propriétaire a vécu toute sa vie dans la région, il s'appelle Hank Buffington. C'est un homme accueillant et sympathique qui aime bien discuter longuement avec ses clients. Si on sait lui poser les bonnes questions, il pourra fournir plusieurs renseignements utiles.

Si ces derniers l'interrogent au sujet des astronomes russes, il leur dira : « Beaucoup de gens les prenaient au début pour des bolcheviques ou des vagabonds et il a même été question de les chasser d'not' région ; mais y s'ont vite changé d'avis. Ils ont procuré du travail à une bonne vingtaine de gars du coin pour la construction de cet observatoire. Finalement, ces Russes-là ne sont pas si mal. »

Si les Investigateurs le questionnent sur des lumières stagnantes ou autres manifestations surnaturelles, Hank leur répondra : « Y a bien une légende qu'on raconte par ici au sujet du fantôme d'un vaillant chef indien. Certains disent que ce serait le spectre du chef Joseph, celui qui mena les nez-percés en 1877 à travers le Montana, jusqu'au Canada. La plupart d'entre eux fut tuée pas très loin au nord d'ici et quelques superstitieux affirment que l'esprit du chef est resté dans la montagne, à la recherche des âmes des nez-percés qui y sont morts, pour les conduire vers le repos. Tout le monde par ici connaît cette légende, mais j'pense pas que quelqu'un y croit vraiment, en tout cas, pas de nos jours. » Cette légende n'a bien sûr rien à voir avec le Père Fantôme, bien que ses apparitions actuelles puissent être attribuées au chef Joseph.

Si le sujet des Sasquatch est abordé, il répondra que : « Y a des gens d'ici qui disent que des espèces de bêtes poilues vivent dans nos montagnes. J'ai entendu dire que d'autres personnes en auraient également vues dans les montagnes de Washington, de l'Oregon et de l'Idaho. Lemme vous le dira, ça fait maintenant 42 ans que je vis ici et je n'ai jamais rien vu qui ressemble à ça. Je pense que quelqu'un a dû confondre avec des ours ou bien des espèces d'ermites ou d'hommes des bois ou p'têt bien des gamins qui se sont amusés à faire des blagues aux touristes. »

S'il est interrogé à propos de Sylvia Englund, il rétorquera : « Elle est venue de quelque part dans l'Est, voilà maintenant 14 ans. Ça fait longtemps qu'elle s'occupe de son ranch mais elle a perdu de l'argent et a vendu beaucoup de ses terrains. Son ranch se trouve à une quinzaine de kilomètres au nord, dans la montagne. Elle est assez gentille mais plutôt bizarre. Elle vient en ville toutes les semaines pour faire ses courses. Elle n'achète quasiment pas de viande, rien que des légumes et des fruits de saison. Ça doit être une de ces végétariennes ; je lui ai demandé une fois et elle m'a répondu qu'elle élevait des lapins dans son ranch. Personnellement, je n'en n'ai jamais vu ; à mon avis, elle n'a pas voulu avouer qu'elle était végétarienne. Pourtant moi ça ne me dérange pas : Je me moque bien des convictions des gens pourvu qu'ils soient de bons chrétiens. Sauf les Baptistes ; je m'suis fait rouler par l'un d'eux autrefois. Mais miss Englund, elle est intelligente, elle, même si elle paraît un peu bizarre. P'têt bien que c'est parce qu'elle a perdu son argent ; sûr que ça en rendrait toqué plus d'un. »

Hank sait comment se rendre à l'observatoire et sera heureux de dessiner une carte pour les joueurs. En une heure il pourra leur trouver des montures à louer. Il demande 3 $ par cheval et par jour mais on peut marchander. Les Investigateurs devront prendre soin des bêtes — les nourrir et les soigner chaque jour.

Il possède de plus un émetteur radio à ondes courtes et sera heureux de permettre aux personnages de s'en servir gratuitement.

A l'Observatoire

Après une dizaine de kilomètres d'un sentier caillouteux et sinueux, on arrive à une bifurcation. Le sentier de droite, mène à l'observatoire, 12 kilomètres plus loin ; celui de gauche continue sur 3 kilomètres jusqu'au ranch de Sylvia Englund. Après le ranch, le chemin serpente encore 6 kilomètres dans la montagne et mène à une tour de surveillance contre les incendies que l'on peut apercevoir dans l'air clair du Montana, malgré la distance.

Si les Investigateurs ont perdu de vue qu'ils allaient rendre visite à des astronomes (qui travaillent donc la nuit), et qu'ils arrivent pendant la journée, ils trouveront les lieux calmes et vides. En fait, Passelov et Vasiliy dorment dans leurs chambres jusqu'à ce que quelqu'un frappe à la porte, ce qui permet aux Investigateurs de fouiner un peu avant, sur les lieux, s'ils le désirent.

Qu'ils aient été ou non prévenus de la visite, les russes se méfient des étrangers. Une fois réveillés, ils accueilleront les joueurs les armes à la main. Dmitri est vêtu d'un peignoir de soie, porte son monocle et brandit un automatique de 9 mm. Vasiliy porte une chemise et un bonnet de nuit et pointe un fusil de chasse sur les intrus. Tout dépend des recommandations que Dmitri a reçues au sujet des Investigateurs, et comment il ressent leurs intentions (évidemment, s'il a été prévenu de cette visite par un PNJ, ça peut aider) ; la réaction des astronomes peut varier entre faire prudemment connaissance jusqu'à chasser les Investigateurs à coups de fusil.

Dmitri Passelov

Passelov est né à Moscou en 1867. Il a déjà une solide réputation d'astronome quand il s'inscrit à Harvard en 1914. Après la révolution d'octobre, Passelov qui était propriétaire terrien, n'ose pas retourner chez lui et choisit de rester en Amérique, aidé en cela par l'argent qu'il avait transféré dans une banque américaine avant la guerre. Il rencontre alors Philip Baxter et devient un membre de l'Académie du Mardi Soir.

A l'époque, Passelov s'était fait une bonne réputation d'astronome, mais depuis ces dernières années, il s'est mis à soutenir certaines théories originales qui lui aliénèrent la communauté scientifique. En 1922, il fut contacté par Vasiliy Kalyetka, membre d'une famille depuis longtemps au service des Passelov, qui venait de fuir la guerre civile russe. L'homme avait emporté avec lui des documents que l'on attribuait au moine Rasputin, décrivant l'approche de Némésis. Fasciné par cette thèse, Dmitri se retira pour se lancer dans des calculs et des recherches personnelles, sur la base de ces écrits.



HANGAR À MATÉRIEL

L'OBSERVATOIRE

RÉSERVE, FABRICATION DES LENTILLES

HANGAR AUX GÉNÉRATEURS

ÉTABLE

SALLE DE CONTRÔLE

MAISON D'HABITATION

N

VERS GARRISON

L'Observatoire

0 5 10 25 mètres

En 1922, l'Académie du Mardi Soir entreprit la construction d'un observatoire expérimental dans les montagnes du Montana. La localisation exacte fut choisie pour offrir à la fois un bon poste d'observation et la tranquilité et la discrétion recherchées. Passelov a expliqué aux autres membres de l'Académie que les capitaux nécessaires avaient été fournis par des investisseurs anonymes. En réalité, cet argent provient de son compte personnel, et ce en connivence avec Braddock. Le russe préfère en effet garder le silence sur son compte en banque car lui et son assistant craignent des représailles de la part de l'Union Soviétique et se méfient de tout, s'attendant tout le temps à rencontrer des assassins. En réalité, cette paranoïa n'est pas du tout fondée — les soviétiques ayant d'autres choses en tête que de traquer des exilés d'importance mineure.

Passelov possède une copie de « De Vermiis Mysteriis » et soupçonne que le sombre corps céleste qui approche est lié à notre destin. Il n'en discutera pas à moins qu'au cours d'une conversation, un Investigateur ne réussisse un jet sous Mythe de Cthulhu.

Dmitri Passelov

FOR : 12 CON : 10 TAI : 13 INT : 17 POU : 15
DEX : 12 APP : 14 EDU : 19 SAN : 50 Pdv : 12

Compétences : Anthropologie : 10 %, Eloquence : 55 %, Archéologie : 15 %, Géologie : 20 %, Astronomie : 98 %, Mécanique : 65 %, Bibliothèque : 85 %, Monter à cheval : 75 %, Chanter : 45 %, Mythe de Cthulhu : 14 %, Crédit : 75 %, Occultisme : 14 %, Discussion : 65 %, Photographie : 80 %, Electricité : 35 %, Psychologie : 25 %.

Vasiliy Kalyetka

Vasiliy est né en 1890, fils d'une famille de serviteurs habitant sur les terres de la famille Passelov. Celle de Vasiliy est au service des Passelov depuis des générations et lui-même a été élevé sur le domaine de ses maîtres. Après que la famille des Passelov ait été tuée au cours de la guerre civile, Vasiliy a fui la Mère-Patrie. Sans un sou vaillant, il réussit néanmoins à passer au Canada, puis à franchir clandestinement la frontière et à retrouver Dmitri. Ce dernier se sentit responsable de l'ancien serviteur et le garda avec lui. Peu après, il obtint avec l'aide de Braddock un acte légalisant la présence du réfugié. Kalyetka est d'une nature dévouée, loyal à Passelov et calquant son attitude face aux Investigateurs sur celle de son maître.

C'est un personnage costaud et trapu qui peut faire le travail de deux hommes. Il est responsable de la cuisine, du nettoyage, de l'entretien des générateurs et de l'approvisionnement de la mule Trotsky ; il remplit de plus la fonction d'assistant pour l'astronome. Vasiliy est très superstitieux, il y a moins d'une semaine, il dit avoir vu ce qu'il prétend être le fantôme d'un indien. Il appela Dmitri, mais entretemps, le spectre avait disparu. Dmitri lui assura qu'il était le jouet d'une illusion due à la lumière et lui dit de ne plus s'en préoccuper. Vasiliy abandonna le sujet mais s'il fait confiance aux Investigateurs et que ceux-ci lui posent les bonnes questions, il leur dira ce qu'il a vu. Plus tard, Passelov vit aussi cette mystérieuse silhouette mais ne l'a jamais dit à son assistant.

Vasiliy Kalyetka

FOR : 17 CON : 17 TAI : 15 INT : 12 POU : 10
DEX : 13 APP : 11 EDU : 05 SAN : 40 Pdv : 16

Armes : Coup de poing : 65 %, 1D3+1D4
Coup de tête : 85 %, 1D4+1D4

Compétences : Astronomie : 20 %, Electricité : 35 %, Chanter : 25 %, Mécanique : 75 %, Conduire Engin Lourd : 45 %, Monter à cheval : 35 %, Ecouter : 50 %, Occultisme : 45 %.

Le Hangar des Générateurs

Cette construction en plaques d'acier abrite deux générateurs à essence qui fournissent l'électricité au laboratoire et aux bâtiments. Le courant passe par des câbles attachés aux piquets de la clôture. Un seul générateur fonctionne à la fois — l'autre ne sert que si le premier tombe en panne. Le générateur est stoppé à la fin du travail (au lever du soleil) et rarement remis en marche avant la soirée suivante. Les portes à double battants sont fermées par un solide cadenas. Pour mettre en marche un générateur, il suffit d'avoir la compétence Electricité, aucun jet n'étant nécessaire.

L'Etable

C'est un bâtiment long, assez grand pour accueillir dix animaux. Il a été construit pour abriter les bêtes de bât qui ont monté le matériel équipant maintenant l'observatoire. Il ne reste plus actuellement qu'un pensionnaire, c'est la mule Trotsky.

Le Corps d'Habitation

C'est une construction longue et basse avec au milieu un salon et une cuisine séparés par un comptoir, quatre chambres, deux à chaque extrémité du bâtiment. Les commodités se trouvent un peu plus loin. L'intérieur n'est pas entièrement aménagé : plâtré mais non peint ; les sols sont encore nus. Un poste de radio à ondes courtes et ses piles de secours se tient près de la cheminée. Les deux salles du sud sont celles de Dmitri. L'une lui sert de chambre, l'autre de bureau et de bibliothèque. Vasiliy dort dans une des chambres du nord.

Si on propose aux Investigateurs de rester, on leur donnera la chambre vacante, à côté de celle de Vasiliy. S'il y a plus de deux personnages qui restent, on leur proposera également la pièce qui sert de bureau à Dmitri. Cependant, avant que quiconque n'y pénètre, ce dernier prendra le temps d'en retirer papiers et notes ; ceci ne prendra que quelques minutes. Après avoir prévenu les Investigateurs que la chambre est libre, il emmènera ses documents dans l'observatoire pour les enfermer dans un coffre. Il les y laissera pendant toute la visite des Investigateurs et ne les sortira que rarement, pour consulter un document ou ajouter quelques notes.

Dans la pièce servant de bibliothèque, les Investigateurs disposent d'autant de temps qu'ils veulent pour consulter les livres des rayonnages. Réussir un jet sous Bibliothèque en se livrant à un inventaire méthodique permet de découvrir un livre non marqué, une reliure récente de *De Vermiis Mysteriis* (en latin) muni d'un ruban noir marquant une page particulière (**Papier d'Azathoth** n° 27 dont la copie est fournie ci-après). ne lire que cette page ne fait pas perdre de point de San. En réussissant un second jet sous TOC, on peut trouver une feuille de papier jaunie, écrite en allemand, faisant partie des documents de Dmitri qu'il a oubliée derrière le bureau en le débarrassant. Il s'agit d'un des papiers que Vasiliy a ramené de Russie (**Papier d'Azathoth** n° 30 dont la copie est donnée ci-après), et un jet sous Lire l'allemand est nécessaire pour traduire le texte. Si les Investigateurs ont l'occasion de pénétrer dans la chambre de Vasiliy, ils n'y trouveront qu'un lit et un meuble bas. Son fusil de chasse est rangé dans un coin, chargé et prêt à être utilisé. A l'intérieur du meuble, outre des vêtements, ils peuvent découvrir une chemise porte-document et un petit objet assez lourd, enveloppé d'un tissu de velours. Si on réussit un jet sous Droit en examinant les documents, on s'aperçoit que le russe est entré illégalement

PAPIER D'AZATHOTH N° 27

Extrait de « De Vermiis Mysteriis » :

Son formidable corps est passé tout près plusieurs fois, mais étant invisible, il ne fut pas détecté. De grands désastres et catastrophes ont précédé sa venue et accompagné son sillage ; nombre de sorciers ou d'astrologues ont réussi à prédire sa venue en étudiant les étoiles chevelues. Un exemple de ces désastres est la disparition des hommes serpents. Le puissant Eibon a peut-être appris des merveilles des restes de ce peuple éteint, mais il ne possédait qu'un dixième des connaissances que eux maîtrisaient. Eux, qui les tenaient de celui qui passe dans l'obscurité.

PAPIER D'AZATHOTH N° 28

Les notes en russe dans la chambre de Dmitri :

Un certain nombre de combinaisons de distances et d'indices de réfraction ont été calculés dans le but de rendre visible ce corps supposé invisible. Cette tâche est d'autant plus compliquée par le fait que sa localisation exacte n'est pas encore connue, de plus il faut tenir compte des abérations dues à ces étranges prismes. Tout ceci rend impossible un réglage précis des instruments. Néanmoins à ce stade de l'étude, je pense que les lentilles et les prismes sont appropriés ; le seul problème consiste à découvrir quelles sont les distances et les angles à employer. J'espère bientôt aboutir.

aux Etats-Unis mais bénéficie actuellement d'une protection qui ne tombera que si la loi change. Même sans réussir de jet, n'importe quel Investigateur reconnaîtra un formulaire de candidature pour l'obtention de la citoyenneté américaine. L'objet enveloppé dans le tissu est un crucifix en or, avec une pierre terne sertie au milieu.

Ce crucifix est un puissant artéfact ayant appartenu à Raspoutin, la pierre enchassée dessus a les mêmes pouvoirs que celle offerte par le Marcheur du Désert de Pierre (voir : *Ulthar* et *Le Rejeton d'Azathoth*). Ce crucifix a été sorti de Russie par les membres de l'aristocratie blanche. La pierre est impossible à identifier. Même si le bâtiment est détruit, le Gardien peut expliquer que l'objet a été soufflé par l'explosion et se retrouve intact.

La chambre de Dmitri contient quelques notes prises en russe (**Papier d'Azathoth** n° 28) et une série de lettres de Philip Baxter (**Papier d'Azathoth** n° 29, les copies de ces documents sont données ci-dessous).

L'Observatoire

La pièce principale abrite un télescope de 40 pouces d'une conception révolutionnaire, monté sous un toit en forme de dôme. Ce toit est composé de panneaux incurvés pouvant coulisser pour faire apparaître le ciel. Un jet sous Astronomie apprendra à l'Investigateur que cet appareil est de marque Cassegrain, d'un design inhabituel, spécialement équipé pour les prises de photos. Une longue observation du télescope principal met en évidence un assemblage compliqué de pièces optiques. Un réflecteur à angle large de 12 pouces est monté sur le corps principal avec un objectif réfracteur de 5 pouces ;

PAPIER D'AZATHOTH N° 29

Lette datée du 27 avril 1925 :

Cher Dmitri,

Je t'envoie cette courte lettre juste pour te dire que je suis sur le point de faire une découverte capitale sur le sujet qui nous préoccupe depuis si longtemps maintenant. Bien qu'il me soit encore impossible de te fournir les détails, j'ai trouvé une nouvelle source d'information sur ce que nous cherchons. Je suis en train d'essayer de retourner vers cette source, mais j'ai quelques problèmes en ce qui concerne le trajet. Ne crains rien, je suis quelqu'un possédant beaucoup de ressources.

Respectueusement,

Philip Baxter

PAPIER D'AZATHOTH N° 30

Une feuille de papier jaunie écrite en allemand, découverte derrière le bureau de Dmitri :

Et en dépit des prédictions antérieures qui se sont révélées fausses, je reste persuadé que la venue du dieu (de la déesse) doit se faire bien avant le début du prochain siècle. Il apparaîtra dans l'est, et sa seconde venue annoncera le temps des changements. Ainsi l'enfant, celui qui peut contrôler les forces qui vont se déchaîner, viendra au pouvoir. J'ai fouillé le ciel nocturne dans l'attente de la venue de Xoth et il m'est récemment apparu, bien que brièvement. Les étoiles sont dans une conjonction favorable ! Les temps sont proches ! Tout doit s'effondrer afin que la volonté d'Azathoth puisse s'élever à nouveau des cendres. Hail Yog-Sothoth :

PAPIER D'AZATHOTH N° 31a

Extrait du Helena Star, Montana, daté de 1927 :

Plusieurs habitants ont aujourd'hui déclaré avoir vu un objet volant par-delà les montagnes au nord de Garrison. Les témoins le décrivent comme un objet émettant une faible luminosité verte qui s'est écrasé vers 22 h 00. Des recherches furent entamées mais le météorite resta introuvable.

PAPIER D'AZATHOTH N° 31b

Extrait du Arkham Advertiser, Massassuchets, daté de 1882 :

Le professeur Hargate de l'université de Miskatonic nous a fait part de la découverte d'un étrange météorite, émettant une faible lumière verdâtre. Cet objet, tombé dans la propriété de Mr Nahum Gardner a été examiné par toute une équipe de scientifiques. Des échantillons furent prélevés et envoyés à l'université pour analyses. Aucune conclusion n'a encore été apportée. Le professeur Hargate a remarqué que la mystérieuse substance qui forme le météorite semblait s'évaporer avec le temps sans laisser de traces.

un dispositif de refraction de 8 pouces monté sur une roue séparée complète le dispositif.

La salle de contrôle est équipée d'un panneau couvert de boutons et de leviers qui permettent à Vasiliy de pointer l'objectif que Passelov, assis dans une petite cage sur le côté de l'appareil, lui désigne par l'intermédiaire d'un interphone. Il y a une place prévue à l'arrière du télescope de laquelle Passelov peut manœuvrer lui-même son engin.

La plupart des pièces du rez-de-chaussée servent de chambres noires ou d'entrepôts pour le matériel photo ainsi que des dossiers remplis de clichés déjà pris par l'intermédiaire du télescope. Les deux astronomes passent presque tout leur temps sur le comparateur essayant de retrouver un corps stellaire se déplaçant suffisamment vite pour qu'on puisse repérer son mouvement sur le fond inchangeant des étoiles lointaines.

Dans une autre pièce à l'arrière du bâtiment se trouvent des fraiseuses et les polisseuses qui permettent à Passelov de fabriquer certaines lentilles particulières décrites dans les papiers fournis par Kalyetka. Enchassé dans le mur à portée de vue de tous ceux entrant dans la pièce, se trouve un petit coffre-fort. Dmitri possède la seule clé capable de l'ouvrir. Si l'on tente de le forcer, on s'apercevra que la serrure est d'un travail tellement élaboré que les chances de succès seront diminuées de 20 %. Ce coffre contient les notes de l'astronome russe ainsi que des coupures de journaux. Les notes sont des pages couvertes de chiffres et d'équations ; un jet sous Astronomie montre que Dmitri s'est livré à une recherche systématique de la constellation Taurus. Toutes les coupures de presse, des originaux ou des copies, ont pour sujet les phénomènes cosmiques, les étoiles filantes, les météorites ou les comètes. L'une d'entre elles est extraite d'un journal d'Helena, dans le Montana, et assez récente, une autre d'un journal d'Arkham, lui est antérieure (**Papier d'Azathoth** n° 31a et 31b, dont les copies sont données ci-dessous).

L'Entrepôt

Ce hangar possède une large porte à deux battants fermée par un solide cadenas. Il renferme les matériaux restants après la construction de l'observatoire (des câbles, des plaques de métal, des fils électriques, des sacs de ciment, etc.), 20 jerricans de 20 litres d'essence, 3 caisses de dynamite, un générateur de secours et un bulldozer surmonté d'une cabine fermée.

Le Ranch Englund

Il se situe 3 kilomètres au nord du premier embranchement, au pied de collines précédant les montagnes. A côté de la maison se trouvent une large grange et deux petites étables.

Englund devient nerveuse quand on évoque le sujet des Sasquatch (un jet sous Psychologie réussi mettra en évidence cette nervosité). Par contre si on aborde la question de fantômes indiens, elle se mettra à rire et déclarera en avoir vu un une semaine auparavant. Elle s'empressera de rajouter qu'elle ne croit pas que ce soit réellement un fantôme. Mais elle a vu quelque chose qui pourrait y ressembler en rentrant de la pêche. La silhouette mystérieuse et pâle marchait sur la crête en direction de l'observatoire, et elle voudrait bien savoir de qui ou de quoi il s'agissait.

La grange est presque vide à l'exception d'une douzaine de chats et d'un vieux cheval nommé Franklin. Les étables contiennent des outils et du matériel divers.

Sylvia Englund

Respirant la santé, la peau tannée par des années de vie au grand air, Englund paraît dix ans de moins que son âge (elle arrive sur la fin de la soixantaine). C'est une personne à l'abord agréable, généralement accompagnée de son brave compagnon à quatre pattes, un chien de taille moyenne nommé Jules. Elle vient de Detroit et a englouti toutes ses économies dans l'achat du ranch et de tout ce qui va avec. Malheureusement une succession de mauvais hivers, en plus d'un investissement dilapidé par un neveu écervelé l'ont mis quasiment en faillite. La seule chose qui l'empêche de tout vendre est la découverte qu'elle fit, dans les premières années de sa venue au Montana, d'un groupe de Sasquatch vivant protégé, dans une vallée.

Elle s'est liée d'amitié avec eux et leur apporte souvent des légumes frais (leurs préférés étant les carottes). De peur d'une intrusion extérieure, elle a toujours gardé leur existence secrète. Au crépuscule elle part accompagnée de son chien Jules, avec une canne à pêche et une bourriche remplie de légumes, en direction du nord. Une fois hors de vue, elle bifurque et se dirige vers la vallée des Sasquatch. Si, durant la première nuit que les Investigateurs passeront à l'observatoire, ils regardent dans la direction du ranch, ils pourront voir une lueur et entendre un murmure de voix provenant du bas de la pente, apporté par le vent. Un jet sous Ecouter permet d'identifier le son comme étant une voix de femme entrain de chanter et un jet sous Connaissance permet de reconnaître la chanson : « The Lord High Executioner » tiré de l'opérette de Gilbert et Sullivan, *The Mikado*. Sylvia n'est pas particulièrement attentive et un Investigateur réussissant deux jets, un sous Se Cacher, l'autre sous Discrétion peut la suivre sans être détecté par Jules.

Sylvia Englund

FOR : 11	CON : 15	TAI : 09	INT : 14	POU : 14
DEX : 11	APP : 12	EDU : 14	SAN : 70	Pdv : 12

Armes : Fusil de chasse calibre 12 : 65 %, 4D6.

Compétences : Chanter : 85 %, Mythe de Cthulhu : 12 %, Electricité : 35 %, Se Cacher : 25 %, Grimper : 65 %, Soigner Maladie : 15 %, Mécanique : 40 %, Suivre une piste : 75 %, Monter à cheval : 75 %, Zoologie : 25 %.

La Tour de Surveillance contre l'incendie

Plusieurs années auparavant, la région fut déclarée zone Nationale Protégée par le président Warren G. Harding, et une tour de surveillance fut érigée pour protéger cette zone contre les incendies et les infractions. Cette tour se situe dans la montagne, à une douzaine de kilomètres à l'ouest de l'observatoire et peut être aperçue d'une distance deux fois plus grande par temps clair. Elle s'élève de 16 mètres au-dessus du versant de la montagne. Pour atteindre le sommet, il faut gravir 5 séries de marches qui s'entrecroisent sur la charpente et aboutissent sur un palier, tout en haut, où se trouve la petite pièce servant de logement au Ranger. De ce point privilégié on peut regarder jusqu'à de nombreux kilomètres



Le Père Fantôme

dans toutes les directions. La pièce est équipée d'un poste radio à ondes courtes avec les piles, des jumelles de campagne, un fusil calibre 30-36 et les affaires personnelles du ranger.

Le Ranger Robert Marshall

FOR : 15 CON : 17 TAI : 15 INT : 13 POU : 15
DEX : 14 APP : 14 EDU : 14 SAN : 70 Pdv : 16

Armes : Coup de poing : 80 %, 1D3+1D4
Révolver calibre 45 : 75 %, 1D10+2
Fusil calibre 30-36 : 85 %, 2D6+3
Poignard : 75 %, 1D6+1D4

Compétences : Anthropologie : 20 %, Mécanique : 35 %, Botanique : 80 %, Monter à cheval : 55 %, Camouflage : 85 %, Mythe de Cthulhu : 07 %, Dessiner une carte : 90 %, Nager : 85 %, Discrétion : 80 %, Premiers soins : 65 %, Ecouter : 85 %, Sauter : 80 %, Electricité : 25 %, Se cacher : 90 %, Esquiver : 75 %, Soigner empoisonnement : 35 %, Géologie : 35 %, Suivre une piste : 85 %, Grimper : 80 %, T.O.C. : 85 %, Lancer : 65 %, Zoologie : 50 %.

Robert Marshall, un vétéran depuis 10 ans au service du parc, occupe ce poste depuis maintenant trois ans. Bien que son travail ne consiste qu'à guetter les incendies et les braconniers, il est depuis quelque temps sur la piste des Sasquatch. C'est cet été qu'il a aperçu les premiers signes de leur présence ; et il a eu jusqu'ici trois ou quatre occasions d'en voir. Il est en train de préparer un rapport pour le service du parc dans l'espoir que le Congrès déclare le site Parc National et que les universités viennent étudier ces étranges créatures. A l'exception de quelques braconniers, il est aimé de tous les habitants de Garrison. Il s'arrête souvent au ranch ou à l'observatoire pour une courte visite. Marshall se fera attaquer par les Fungi dès le début de l'aventure, aussi les Investigateurs auront très peu de chances de le rencontrer. Son rapport ne sera jamais fini et si les joueurs décident d'explorer la tour après sa mort, ils trouveront celle-ci en ruine et seulement des fragments de ce rapport (**Papier d'Azathoth** n° 32, dont la copie est donnée ci-dessous).

Le Repère des Sasquatch

C'est une petite gorge dans laquelle s'ouvrent deux grottes. L'une sert d'abri à la bande de primitifs. Sylvia Englund a essayé de pénétrer dans cette gorge une fois mais elle a été immédiatement refoulée par les Sasquatch. Elle ne cherche plus maintenant à s'en approcher et les rencontre 500 mètres plus au sud. Elle a mis cette répugnance sur le compte de l'instinct territorial. Le groupe cache actuellement un secret dans la deuxième grotte. En effet, à l'intérieur de celle-ci, dont l'accès est scellé, luit la sinistre graine d'Azathoth, le fragment de Némèsis, tombé tout récemment sur la terre. Les Sasquatch craignent instinctivement l'objet et l'ont traîné dans la grotte dont ils ont ensuite condamné l'accès.

Si les Investigateurs pénètrent dans la gorge, ils découvriront aisément la caverne où vivent les primitifs, mais il faudra réussir un jet sous Géologie pour détecter la deuxième ouverture, sur la paroi d'en face dont l'accès est actuellement scellé. Si les Fungi sont passés avant, l'entrée sera par contre dégagée, et évidente à trouver.

La Caverne des Sasquatch

La famille se compose de trois mâles, une femelle âgée, une femelle adulte et ses deux jumeaux. La caverne ne contient que les reliefs des repas précédents mais au fond, près de la parois se trouve une sorte de nid construit avec des branches. Il a un fond incurvé et est entouré de pierres et sert d'abris.

La Grotte Cachée

L'entrée de cette grotte est obstruée par des pierres. Un des mâles garde les lieux et les défendra de sa vie. Si les Investigateurs veulent explorer l'endroit alors que le primitif est là, il leur faudra le terrasser ou lui faire suffisamment peur pour qu'il s'en aille. Il faut au moins deux hommes pour bouger

PAPIER D'AZATHOTH N° 32
Lettre adressée à Ian Coleridge :

Mon cher Ian,

Bon, voilà un certain temps que je suis sur le coup et je commence à avoir une bonne vue d'ensemble sur ce qui nous préoccupe. J'ai essayé de suivre Englund plusieurs fois mais on dirait qu'elle sait quand je suis là ou non. Je ne pense pourtant pas qu'elle ait des soupçons. Elle a l'air innocente et semble avoir en tout cas les mêmes motivations que les nôtres. Comme convenu, je n'ai pas encore essayé d'aborder le sujet avec elle. J'ai encore trouvé d'autres traces et j'ai eu deux occasions de les entrevoir mais rien de plus. As-tu des nouvelles de nos amis du Canada ?

Ah si, il y a une chose que j'ai vu ! J'hésite un peu à t'en parler, ça ressemblait au fantôme de chef Joseph. Ce n'était pas un fantôme je suppose, juste un de ces ermite de la montagne, bien qu'il avait l'air plutôt pâle. Peut-être vit-il dans une caverne ce qui expliquerait pourquoi sa peau est si blanche. C'est maintenant la deuxième fois que je le vois, marchant dans les bois, mais à chaque fois que j'ai voulu m'approcher, il avait disparu. Il doit connaître la région comme sa poche. Quoi qu'il en soit, je n'ai pas pu le trouver. D'autres habitants de la région l'ont vu aussi, de telle sorte que je suis sûr que ce n'est pas moi qui perd la tête (enfin j'espère !). J'irai à Garrison demain pour poster cette lettre, désolé de ne pas avoir de meilleures nouvelles.

Ton ami,
Robert Marshall

PS : Je crois que j'ai quelque chose à ajouter avant de poster ceci. Je ne sais pas ce qu'il y avait dans les bois cette nuit, mais cela m'a flanqué une peur de tous les diables. Il était à peu près 22 h 00 et je venais de reposer le manuel et d'éteindre la lampe, quand j'ai entendu une sorte de voix qui venait de la lisière de la forêt. C'était plus que bizarre Ian ! Ça bourdonnait horriblement et je te jure mes grands Dieux que ça m'appelait par mon nom. Je ne sais pas ce que c'était mais je ne suis pas sorti vérifier. Je me suis penché par la fenêtre mais quoique ce fût, c'est resté hors de vue. Ça peut paraître idiot d'écrire ça à la lumière du jour, alors qu'il ne semble plus qu'il y ait de problème, mais je te garantis que cette nuit je ne dormirai que d'un œil. R. M.

les pierres qui ont été entassées là par les Sasquatch. Il faut travailler une heure pour pratiquer une ouverture donnant sur la caverne. Au moment où les deux hommes dégageront la dernière pierre, un intense rayon d'une lumière verte malsaine s'échappera à travers l'ouverture pour frapper, par-delà la vallée, la pente d'en face, transformant immédiatement la végétation en une masse pulpeuse qui coulera vers le fonds de la vallée en petits ruisseaux putrides. Si un des Investigateurs qui dégageait l'ouverture à ce moment-là râte un jet sous sa Chance, il sera également frappé par le rayon de lumière maléfique.

Un joueur frappé par le rayon doit opposer son Pouvoir à celui de la graine (qui est de 15) sur la table des résistances. S'il ne parvient pas à résister, il est soumis à une altération physique immédiate. Son corps se décomposera immédiatement sous l'effet de la radiation provenant de la grotte. La personne irradiée se mettra à fondre sous les yeux des autres. Sa peau deviendra visqueuse, sa chair se mettra à couler et quand ses os seront à leur tour dissous, il ne restera de l'infortunée victime qu'un petit tas de matière gélatineuse. Etre témoin de cette transformation fait perdre 1/1D8 points de San.

Si la personne malchanceuse réussit son jet de résistance, elle perdra quand même 2D6 points de San, 1D6 points de Constitution et 2D6 Points de Vie ; elle ajoutera 12 % à son Mythe de Cthulhu, et 1D3 à son Pouvoir. Après un certain laps de temps, les effets du rayon commenceront à se faire sentir et l'Investigateur entamera la douloureuse évolution qui le mènera au point décrit plus haut, mais il s'écoulera des semaines voire des mois avant d'en arriver là. Il conservera toute son intelligence et pourra continuer la campagne à condition de se voiler ou de rester hors de vue pour ne pas effrayer les gens. A vous de déterminer à quel moment de la campagne il deviendra une espèce de bloc gélatineux et remuant.

Si un Investigateur ayant réussi son jet de résistance pénètre dans la grotte en se croyant immunisé contre les effets de la graine, il débouchera dans une petite salle, aux parois marquées par la sinistre radiation ; au centre, posée sur une pierre se trouve la graine, un objet informe ayant à peu près la taille d'un enfant humain. Elle semble faite d'ambre ou de plastique, mais sa forme et sa couleur changent subtilement comme si la lumière était réfléchie sur une flaque d'huile. On ne perd aucun point de San à ce spectacle, la terrible contamination étant une punition suffisante.

Dans le fond de la grotte, se cache une espèce de spectre qu'on ne peut voir qu'en réussissant un jet sous TOC.

Le Spectre de la Grotte

Il s'agit de l'esprit du Sasquatch qui s'est sacrifié pour transporter la graine jusqu'à sa place actuelle. Si on emporte la graine, cet esprit, incapable de quitter la grotte y mourra en moins d'une semaine, faute d'énergie. Il tentera de s'attaquer à tous ceux qui pénètreront dans la caverne pour se nourrir de leur force vitale.

Cette chose ressemble à un nuage de fumée ou de brume d'une couleur blanche changeante qui devient visible en enveloppant sa victime, si celle-ci ne l'a pas repérée auparavant. La chose draîne 1D6 Point de Vie et plonge la personne attaquée dans l'inconscience à moins qu'elle ne réussisse un jet sous sa Constitution multipliée par 5, avec 1D100. L'attaque continuera jusqu'à la mort de la victime, alors l'être de vapeur quittera le cadavre pour s'attaquer à quelqu'un d'autre.

Il n'y a aucun moyen de le blesser, cependant si sa victime quitte la grotte, il s'en détachera rapidement pour regagner son repaire. Repaire que la chose ne quittera volontairement en aucun cas.

Si les Investigateurs arrivent après que les Fungi aient localisé la graine, ils trouveront l'entrée dégagée, la grotte vide mais beaucoup de traces de la venue des extraterrestres.

Les Fungi de Yuggoth

Les quatre Fungi de ce scénario sont arrivés sur terre, en provenance d'une importante colonie située sous la surface de la lune. Ils sont là pour localiser la graine, le fragment de Némésis. C'est au Gardien de décider de la date exacte de leur arrivée mais une fois qu'ils seront là, ils agiront avec une efficacité redoutable.

Ils tueront pour commencer le Ranger Marshall et utiliseront la tour comme base de leurs opérations.

Le matin suivant, ils répandront un solvant attaquant les tissus nerveux sur des dizaines de mètres carrés autour de la tour. La première victime de cette brume artificielle est un ours grizzly, qui deviendra fou, son cerveau étant en quelque sorte court-circuité. La seconde victime sera Jules, le chien de Sylvia. Comme ce dernier passait près de la tour, il traversa la brume et subit des dégâts irréversibles au niveau du cerveau. Le chien devenu fou s'enfuit et se retrouvera dans les parages de l'observatoire en fin de journée. Grognant et bavant, Jules n'attaquera pas mais se sauvera dans les bois avec des mouvements saccadés, pour ne plus jamais être revu. Bien que la pauvre bête semble à l'évidence atteinte par la rage, un jet réussi sous Diagnostiquer une maladie ou Zoologie, prouvera qu'en fait il n'en est rien. Le grizzly fou, lui, rôde dans les environs et s'attaque à tous les humains qu'il aperçoit. C'est au Gardien de décider où et quand se fera une éventuelle rencontre. Dans la journée également, quand les astronomes dormiront et que les Investigateurs seront absents, les Fungi viendront visiter l'observatoire laissant de nombreuses traces qui pourront être découvertes par les Russes et/ou les Investigateurs.

Le lendemain, les Fungi captureront Sylvia Englund près de son ranch. Ils lui ôteront son cerveau et cacheront son corps dans la maison. Vers la fin de la journée, ils partiront chercher le fragment de Némésis pour lequel ils sont venus.

Quand les Sasquatch attaqueront, les Fungi en tueront quelques-uns et disperseront les autres. Puis, insensibles aux effets de la pierre luisante, ils dégageront l'entrée de la grotte, en sortiront la graine d'Azathoth et s'envoleront avec elle dans le ciel nocturne, en direction de la tour. Ils mineront alors l'édifice pour le détruire complètement. Leurs tâches accomplies, ils s'envoleront dans la nuit avec la graine et autant de cylindres métalliques qu'ils auront capturé de cerveaux humains pendant leur brève visite.

Beaucoup d'habitants de la région sont témoins du vol nocturne d'un objet émettant une lueur verte, mais les interprétations vont du fantôme jusqu'à un dirigeable en flammes.

Si l'un des Investigateurs observe à l'aide d'un télescope ou d'une paire de jumelles ce phénomène, il pourra distinguer les quatre Fungi, chargés de la pierre brillante (être témoin de ce spectacle coûte 0/1D6 point de San).



Un Fungi de Yuggoth examinant un artéfact trouvé dans le Ranch Englund.

Les Armes des Fungi

Chacune de ces créatures porte un petit engin semblable à un petit crochet en argent capable d'émettre un rayon mortel. Ce rayon creuse des trous aux bords noircis dans tout ce qu'il rencontre. Il cause 2D6 points de dégâts quelle que soit la distance. Chaque arme contient 37 charges ; la technologie humaine est incapable de recharger cet engin.

Le vaporisateur de brume toxique, monté sur la tour, a une portée de 180 mètres et ne peut plus être bougé, une fois installé. Il ne cause aucun dégât physique, mais tout animal terrien traversant cette brume subit de graves lésions au niveau du cerveau (un être humain perdra 1D6/1D20 points de San et 2D6 points d'Intelligence). Cet engin pèse 120 kilogrammes et possède suffisamment de recharges pour recouvrir trois fois complètement les abords de la tour.

Les Fungi possèdent également trois petits objets noirs, semblables à des morceaux de charbon ; ce sont des explosifs assez puissants pour détruire entièrement la tour et tout ce qu'elle contient.

Pour vaincre les Fungi

Ces extraterrestres ont deux objectifs dans la région. Ils désirent tout d'abord repartir avec la graine d'Azathoth ; leur second but est de récolter des cerveaux humains, qui seront stockés dans des petits cylindres brillants et transportés sur la lune dans un but inconnu. Cette seconde mission est la moins importante et ils se contenteront de décerveler les seuls humains qu'ils rencontreront au cours de la recherche de la graine.

La brume des Fungi ne peut pénétrer à l'intérieur d'un compartiment étanche. Il est possible pour les Investigateurs de se servir du bulldozer et des matériaux stockés dans l'observatoire pour fabriquer une espèce de véhicule blindé qui servirait à donner l'assaut à la tour.

Si les Investigateurs sauvent la vie de R. Marshall, ils gagneront chacun 1D4 point de San ; pareil s'ils sauvent Sylvia Englund. Empêcher les Fungi de s'emparer de la graine rapporte 1D8 points de San et si les Sasquatch ne sont pas détruits, cela rapportera 1D3 points de Santé en plus.

Les Fungi

	Fungi n° 1	*Fungi n° 2*	*Fungi n° 3*	*Fungi n° 4*
FOR	07	08	09	14
CON	11	11	13	08
TAI	07	12	16	08
INT	12	09	12	11
POU	12	09	13	15
DEX	12	13	14	12
PdV	09	12	15	08
Mouvement	7/9	7/9	7/9	7/9
Pinces (*2)	55%	26%	36%	30%
Dégâts	1D6—1D4 +saisir	1D6 +saisir	1D6+1D4 +saisir	1D6 +saisir
Fusil	60%	90%	50%	55%
Dégâts	2D6	2D6	2D6	2D6

Perte de points de San : 0/1D6

Les Sasquatch

	Male 1	*Male 2*	*Male 3*	*Femelle âgée*	*Femelle adulte*	*Jumeau *2*
FOR	21	17	19	15	17	06
CON	13	19	13	13	11	10
TAI	26	20	24	19	15	07
INT	06	07	06	06	04	04
POU	14	15	12	08	08	11
DEX	12	12	08	05	08	06
Armure	03	03	03	03	03	03
PdV	20	20	19	13	16	09
Mouvement	08	08	08	08	08	06
Poing	60%	80%	65%	35%	90%	15%
Dégâts	1D3 +2D6	1D3 +1D6	1D3 +2D6	1D3 +1D6	1D3 +1D4	1D3 +1D3

Perte de points de San : 0/1D8. Toutefois, les Sasquatch étant des créatures terrestres, la perte de point de San peut être réduite au fur et à mesure que les Investigateurs enquêteront sur eux. Une fois qu'ils auront réalisé que ce ne sont pas simplement des monstres terrifiants, ils ne perdront plus de point de San.

Epilogue

Quelque temps après le départ des Investigateurs de Garrison, le Père Fantôme se montrera de nouveau. Si l'observatoire est encore entier, il le dynamitera, tuant probablement du même coup Passelov et Kalyetka, cela dépendra de la cruauté du Gardien. Les Investigateurs pourront lire la destruction de l'observatoire dans tous les journaux d'importance nationale. S'ils téléphonent ou écrivent aux habitants avec lesquels ils s'étaient liés, ils sauront que le Père Fantôme a été vu juste avant l'explosion, rôdant autour de l'observatoire.

Saint-Augustine

Dans lequel les Investigateurs voyagent jusqu'en Floride pour retrouver Colin Baxter
Ils y participeront à une chasse au trésor et y rencontreront certains gourmets
fort soucieux de la condition physique des joueurs.

Introduction

St-Augustine, en Floride est la dernière adresse connue de Colin, le plus jeune fils du professeur Baxter. Il y avait monté une société de renflouage qui a maintenant fait faillite. Les Investigateurs se rendront sur place soit de leur propre initiative, soit sur la requête du juge Braddock qui désire informer Colin de son héritage. Si les Investigateurs sont envoyés par Braddock, toutes leurs dépenses, si elles demeurent raisonnables, seront couvertes par les frais de mission.

Colin sera facile à découvrir. Le trouver seul et à jeun, c'est une autre histoire, cependant, une fois qu'il aura pris connaissance de son héritage, il se conduira d'une manière plus rationnelle. Il se lancera dans la recherche de l'épave d'un galion espagnol du XVIe siècle que l'on dit chargé d'or et autres richesses. Son héritage ne suffit pas à couvrir toutes les dépenses de l'aventure, aussi propose-t-il aux Investigateurs d'investir dans son projet.

S'ils se montrent mesquins et préfèrent rentrer chez eux plutôt que d'aider le jeune homme, celui-ci se procurera l'argent d'une manière ou d'une autre. Quelques semaines plus tard, Braddock recevra un télégramme lui apprenant que Colin a été emprisonné pour le meurtre d'un vieux prêtre. Si cela ne décide pas les Investigateurs à retourner en Floride, l'ancien juge les engagera de toute façon, cette fois pour enquêter sur les accusations qui pèsent sur Colin.

Colin Baxter

Braddock peut fournir aux Investigateurs la dernière adresse de Colin, le nom de sa propriétaire (Charlène Johnson) ainsi qu'une photo du jeune homme.

Colin est le fils cadet de Baxter. C'est en lui donnant naissance que sa mère est morte, ce qui entraîna le retour de son père à Providence. Le professeur gâta son petit dernier, qui grandit, sans vraiment acquérir le sens des responsabilités, comme le montrent les rapports de police de Providence. A l'âge de 17 ans, il fut arrêté pour une affaire plus sérieuse et Braddock lui fournit l'occasion de s'engager dans la marine marchande, où il reçut une formation de plongeur.

Il quitta la marine en 1914 et traîna quelque temps dans le Pacifique Sud avant de s'établir à St-Austine en 1924. Un an plus tard, il monta avec un associé une entreprise de renflouage d'épaves. Un soir, il rentra chez lui pour s'apercevoir que son associé avait filé avec sa femme et l'argent de la caisse. Peu de temps après la société fit faillite, et en janvier 1927, Colin fut jeté à la rue pour ne pas avoir réglé son loyer. Il perdit alors tout contact avec sa famille et n'est même pas au courant de la mort de son père. Actuellement, il n'a pas d'adresse fixe et est souvent en compagnie d'un ancien matelot alcoolique nommé Billy Swolff.

Colin Baxter

FOR : 16 CON : 15 TAI : 15 INT : 14 POU : 14
DEX : 15 APP : 15 EDU : 11 SAN : 70 Pdv : 15

Armes : Coup de poing : 85 %, 1D3+1D4

Compétences : Astronomie : 20 %, Lire/Ecrire l'espagnol : 45 %, Baratin : 65 %, Marchandage : 55 %, Camouflage : 45 %, Mécanique : 90 %, Conduire automobile : 60 %, Nager : 95 %, Conduire Engin Lourd : 25 %, Océanographie : 60 %, Dessiner une carte : 75 %, Parler espagnol : 45 %, Discrétion : 65 %, Premiers soins : 45 %, Ecouter : 55 %, Sauter : 85 %, Electricité : 85 %, Se cacher : 60 %, Esquiver : 65 %, Suivre une piste : 20 %, Grimper : 80 %, TOC : 45 %, Lancer : 95 %.

La Location de Charlène Johnson

C'est la dernière adresse connue de Colin. La propriétaire proclame sans cesse que celui-ci lui doit 12 $. Si on lui donne cette somme, elle enverra tout ceux qui lui posent des questions sur le jeune homme à l'épicerie de Spitz, un peu plus loin dans la rue.

L'Epicerie de Spitz

Elle se situe à deux pâtés de maison au sud de l'ancienne location de Colin. Sur le devant de l'immeuble, se trouve une petite épicerie mais dans une pièce du fond est installé un bar clandestin. Le propriétaire de l'épicerie et du bar est Harry Spitz, il est protégé par les pots de vin qu'il verse à la police locale. Aussi longtemps qu'il n'y aura pas de problème sur les lieux, les policiers fermeront les yeux sur les activités de Spitz. Dans la boutique, il y a un adolescent derrière le comptoir. Si les Investigateurs demandent après Colin, il leur désignera d'un doigt hésitant, une porte au fond de la boutique. Le garçon était supposé attendre un mot de passe, mais il a été troublé par le nom de Colin.

Le Bar Clandestin

En passant la porte indiquée, on se retrouve dans une réserve exigüe où ne donne qu'une seule autre porte, sur le côté, pour l'instant fermée. Derrière cette porte se trouve une petite pièce aux murs recouverts de tissus, meublée d'un bar de fortune et de trois tables. Derrière le bar se tient Harry Spitz, le propriétaire. Deux hommes sont accoudés au bar (Colin Baxter et Billy Wolff). Dans le fond, une jeune femme aux cheveux et aux yeux noirs, d'environ 25 ans est installée à une table (Esmeralda). La plupart des canettes de bière qui traînent sont de marque cubaine. Une petite réserve d'alcool est rangée derrière le comptoir. Une porte fermée donne sur une allée, derrière le bar.

Harry Spitz regarde les Investigateurs d'un œil soupçonneux. Si ceux-ci sont intelligents, ils commanderont une bière ou deux avant de poser leurs questions. De toute façon, ils reconnaîtront Colin au moment où ils pénètreront dans le bar. Les vêtements sales et déchirés, les cheveux hirsutes, ses yeux sont embués par les restes de sa dernière cuite. Son compagnon, un homme grand aux épaules larges, portant une vareuse de marin et une casquette, est dans le même état que lui. Il est difficile d'avoir une conversation suivie avec Colin dans ces conditions et les Investigateurs ne pourront rien en tirer tant qu'ils n'auront pas mentionné le mot « héritage ». Ceci tire Colin de la contemplation de son verre de bière. Tout autre moyen d'engager la conversation est purement ignoré ou ne reçoit qu'un grognement en guise de réponse. Si les Investigateurs parlent avec Colin trop longtemps sans obtenir de réponse valable, Billy Wolff sort de sa torpeur et, décidant que ces gens sont en train d'ennuyer son ami, il tente de déclancher une bagarre. S'il y arrive, Colin et Esmeralda se joindront à lui.

Billy Wolff

FOR : 15	CON : 15	TAI : 16	INT : 11	POU : 09
DEX : 13	APP : 09	EDU : 06	SAN : 33	Pdv : 16

Armes : Coup de poing : 85%, 1D3+1D4
Coup de pied : 65 %, 1D6+1D6
Lancer un couteau : 85 %, 1D4+1D4

Compétences : Conduire Engin Lourd : 75 %, Mécanique : 55 %, Discrétion : 25 %, Nager : 35 %, Electricité : 25 %, Parler espagnol : 25 %, Esquiver : 48 %, Pickpocket : 35 %, Grimper : 40 %, Sauter : 45 %, Lancer : 45 %.

Billy n'utilisera son couteau que si l'un des Investigateurs veut utiliser une arme blanche ou une arme à feu.

La Ville de Saint-Augustine

Fondée en 1565 par les Espagnols, St-Augustine est généralement reconnue comme l'une des plus vieilles cités des Etats-Unis. On peut y voir nombre de constructions historiques et parmi celles-ci, de nombreuses églises et les restes des anciennes portes de la ville. La population en 1925 n'est que de 10 458 individus, mais avec le flux régulier des vacanciers ces dernières années, St-Augustine devient marquée par le tourisme. La population commence à croître rapidement et un véritable essort est en train de voir le jour. Quelques attractions touristiques se sont déjà mises en place, parmi lesquelles une ferme d'alligators et une source souterraine prise à tort par Ponce de Léon pour une fontaine de jouvence. Un grand nombre de sites historiques sont également ouverts au public, l'un des plus grands et des plus impressionnant est un ancien fort espagnol vieux de plusieurs siècles, surplombant la ville et la mer depuis une colline au nord de St-Augustine ; il porte le nom de Castillo De San Marcos.

Harry Spitz

FOR : 10	CON : 10	TAI : 09	INT : 12	POU : 10
DEX : 11	APP : 11	EDU : 12	SAN : 25	Pdv : 10

Armes : Gourdin : 45 %, 1D6

Compétences : Discrétion : 30 %, Esquiver : 22 %.

Si une bagarre se déclenche, Harry se cache derrière son comptoir. Mais si quelqu'un casse un meuble ou une bouteille (pleine), il se saisira d'une batte de baseball pour taper impartialement sur tout ce qui bouge.

Esmeralda

FOR : 10	CON : 14	TAI : 09	INT : 14	POU : 14
DEX : 15	APP : 15	EDU : 05	SAN : 65	Pdv : 12

Armes : Lutte : 55 %, voir règles
Chaussure : 50 %, 1D4

Compétences : Baratin : 65 %, Lire/Ecrire l'espagnol : 65 %, Chanter : 35 %, Marchandage : 85 %, Comptabilité : 55 %, Mythe de Cthulhu : 04 %, Discrétion : 55 %, Pickpocket : 45 %, Discussion : 30 %, Sauter : 55 %, Ecouter : 55 %, Se cacher : 60 %, Esquiver : 45 %, TOC : 45 %.

Si une bagarre commence, Esmeralda restera indécise pendant un round avant de prendre part aux réjouissances. S'il y a des femmes parmi les Investigateurs, elle en choisira une et tentera de l'empoigner. S'il n'y a que des personnages masculins, elle sautera sur le dos du plus proche et lui tapera sur la tête à coup de chaussure.

Une fois le combat terminé, à moins que Colin, ou l'un de ses amis, n'ait été estropié ou tué, il finira par entendre raison et deviendra l'ami des Investigateurs quand ceux-ci lui auront parlé de son héritage.

La Chasse au Trésor

Malgré son héritage, Colin a besoin de fonds supplémentaires pour remonter son entreprise. Il propose aux Investigateurs d'investir 2 000 $ dans son projet ; en échange, il leur promet 50 % des bénéfices. Il prétend connaître une vieille carte qui donnerait la position d'un vaisseau espagnol qui coula au large de la pointe de Bimini. Ce bateau était censé transporter une grande quantité d'or et de pierres précieuses vers l'Espagne mais coula en route sur un haut-fond à cause d'une tempête soudaine. Si les Investigateurs ne demandent pas de preuves de l'existence de cette carte, Colin n'en fournira pas. S'ils insistent au contraire, il les conduira jusqu'à une vieille église espagnole au nord de la ville. Si les Investigateurs préfèrent rentrer chez eux, considérant que leur mission (qui était de retrouver Colin) est accomplie, Colin poursuivra ses propres plans et les choses prendront la tournure décrite dans l'introduction. Mais s'ils acceptent de participer à la chasse au trésor, ils seront entraînés dans une chaine plutôt extraordinaire d'événements.

La Vieille Eglise Espagnole

Ce bâtiment vieux de 200 ans n'est occupé que par une seule personne, le Père Garcia, qui est responsable de cette pauvre paroisse de paysans à un kilomètre au nord du Castillo De San Marcos. Comme les personnages approchent de la porte principale de la maison, ils voient Esmeralda en sortir, en disant au revoir à quelqu'un demeuré à l'intérieur. Comme elle croise Colin et ses compagnons, elle dit bonjour au jeune homme et adresse un sourire aux autres. Quand elle est partie, Colin a un clin d'œil entendu : « Esmeralda, elle connaît tout le monde ! ».

Le Père Garcia les accueille à l'entrée d'un air amical et demande à Colin, avec un fort accent espagnol pourquoi ne

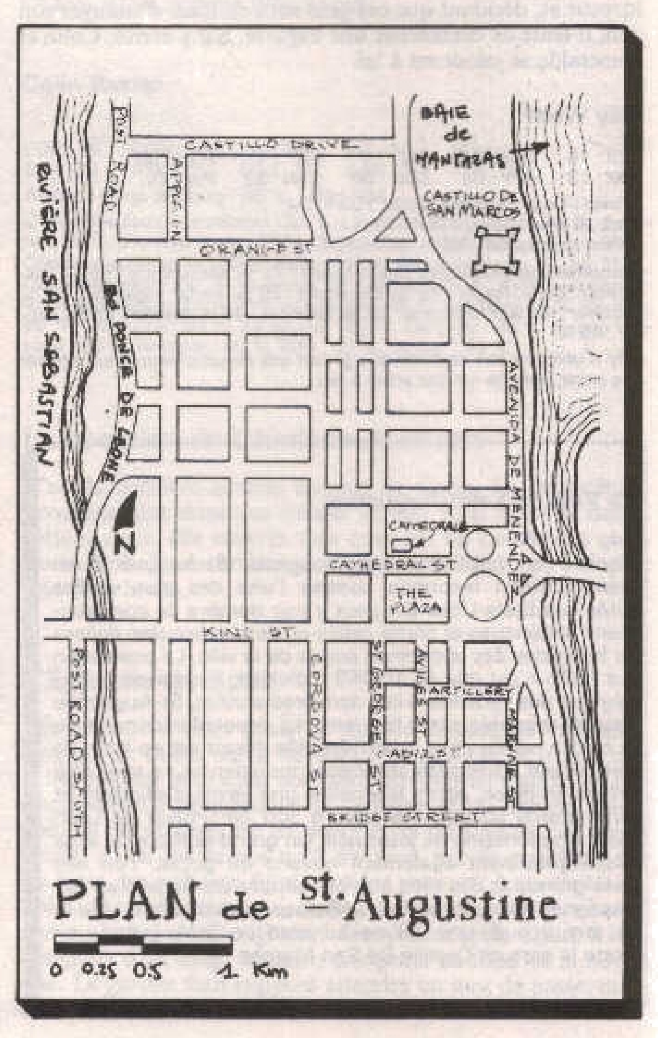
vient-il jamais se confesser. Le jeune homme lui répond en riant que cela fait longtemps qu'il n'a pas péché. Il présente ensuite le Père aux Investigateurs. Quand Colin lui explique que lui et ses amis sont venus pour voir la carte, le prêtre souriant à l'idée de cette chasse au trésor, les conduit dans la cave, aux pierres suintantes d'humidité. Là, il sort un grand volume dont il tire un parchemin. Colin s'en saisit et le déplie pour montrer à tous une vieille carte tracée à la main et annotée en espagnol, datée de 1601.

PAPIER D'AZATHOTH N° *38*

Extrait d'un vieux journal espagnol :

...Donc nous prîmes pied sur la rive de la rivière St-John, l'année de grâce 1566. Le capitaine Alverado Diaz emmena avec lui un parti d'hommes armés et moi-même, à la recherche des hérétiques Français. Nous arrivâmes bientôt assez près pour les voir, nus, se vautrant dans la boue des marais. Conduits par le capitaine nous menâmes l'assaut à coups d'épée et à grand renfort de mousquets.

Quelques Français réussirent à fuir dans le marécage, mais la majorité tomba sous les coups de notre colère sacrée. Bientôt, 50 de ces blasphémateurs gisaient, couchés dans la boue ; quelques-uns étaient indiens, la plupart Français, mais tous portaient sur eux les stygmates de leur vie maudite. Plusieurs avaient un comportement bestial, trahissant ainsi la marque de Satan ; l'un d'eux, un enfant de Succube, était si malformé que les hommes le brûlèrent sur place. Nous fîmes deux prisonniers, que nous retiendront dans les cellules prévues sous le monastère que Diaz projète de construire. Ce rapport a été écrit pour prouver que nous avons tué ces gens non parce qu'ils étaient Français mais bien à cause de leur religion.



La carte a été dessinée dans le but de localiser l'épave d'un galion, *La Rosario*, qui coula corps et biens au cours d'une tempête en 1597. Rien ne prouve que cette carte soit précise ou même authentique ; de plus ni Colin, ni le vieux prêtre n'ont eu la curiosité de lire le livre dans lequel ils ont trouvé la carte. Pour le faire, il faut réussir un jet sous Lire l'Espagnol (**Papier d'Azathoth** n° 38 dont la copie est fournie ci-après). Si aucun des Investigateurs ne connaît l'espagnol, peut-être le Père Garcia peut-il les aider.

Le Départ

La Palencia, le bateau de Colin a été équipé pour mener à bien des opérations de renflouage sur une grande échelle. Des treuils et des grues sont montés sur le pont, les pompes et le reste de l'équipement remplissent les cales. Le bateau est sale, rouillé, aurait besoin d'une bonne couche de peinture et possède deux moteurs à vapeur auxquels on ne peut guère se fier. Colin propose aux Investigateurs de rester à bord pour la nuit de façon à pouvoir appareiller dès le lendemain à l'aube.

Bimini est situé à 480 kilomètres au sud de St-Augustine et une centaine de kilomètres à l'est de Miami. Le voyage qui consiste à longer la côte de la péninsule est plutôt agréable et dure moins de 24 heures. Les Investigateurs peuvent en profiter pour visiter le bateau et parler avec les hommes d'équipage autant qu'ils le veulent. Ces matelots sont principalement des Cubains ou des noirs et aucun d'entre eux n'a d'information sur l'aventure en cours. Si quelqu'un le désire, Colin est plus qu'heureux de lui apprendre à se servir d'un scaphandre. Wolff manœuvre les pompes mais ne plonge pas lui-même. Comme Colin préfère plonger avec quelqu'un, il demandera un volontaire.

L'Épave

Arrivé au point indiqué par la carte, Colin jette l'ancre et Wolff prépare les pompes. Le fils Baxter (et l'Investigateur assez courageux pour l'accompagner) s'équipe, ajuste son casque et descend dans l'eau à l'aide d'une échelle. Après une dizaine de minutes, le câble se tend deux fois puis encore deux fois : c'est le signal convenu pour prévenir qu'il a trouvé l'épave. Colin remonte à bord brièvement pour expliquer que celle-ci repose sur le flanc, sur le bord d'un récif. Elle n'est qu'à 15 mètres de profondeur, mais le récif a l'air assez friable sur un côté. Colin établit un plan pour pénétrer dans l'épave avec l'Investigateur qui souhaite l'accompagner (s'il y en a un). La pompe à air n'est pas assez puissante pour supporter plus de deux plongeurs à la fois.

La mer ici est particulièrement claire et ce côté du récif bien éclairé par le soleil, de telle sorte qu'il est inutile de recourir à un éclairage artificiel. Du sable blanc recouvre la majeure partie de la coque, l'autre se trouvant en contact avec le récif. Du corail et des plantes marines ont recouvert l'épave. Les numéros indiqués sur le plan expliquent ce qui se passe quand un plongeur essaie de s'introduire dans le galion par là.

1 : C'est un important agrégat de coraux qui forme une protubérence semblable à un rocher. C'est le repère d'une anguille géante. Si un plongeur approche de cet endroit, il provoquera l'attaque de l'anguille. Elle a 8 Points de Vie, une attaque par morsure à 85 % qui fait 1D6 points de dégât, et qui peut empaler (ce qui équivaut à une morsure particuliè-



Les Dangers des profondeurs.

rement profonde par des dents longues comme des couteaux). Si un scaphandrier est touché, les deux doivent remonter, le blessé à cause du trou dans son scaphandre, l'autre à cause du sang qui risque d'attirer les requins.

2: Zone de danger : Cette partie de l'épave semble solidement attachée au sol mais un plongeur qui marche sur la coque à cet endroit perd l'équilibre et chute le long du récif en direction des sombres profondeurs de la mer. Le scaphandrier dans cette situation peut tenter un jet sous Sauter pour éviter de perdre l'équilibre. S'il rate, il devra tirer sous trois fois sa Dextérité pour pouvoir se raccrocher au récif alors qu'il glisse vers le bas. Si cela échoue aussi, l'homme tombera du récif, son tuyau d'arrivée d'air se cassera et il sera précipité sur les coraux, au fond de l'eau. Son câble de sécurité peut éventuellement stopper sa chute mais il sera mort bien avant qu'on ait pu le hisser hors de l'eau.

3: C'est dans cette partie que Colin situe la cabine du capitaine. Après une fouille précautionneuse, il y découvre un grand coffre incrusté de coquillages, trop lourd pour pouvoir être soulevé. On le hisse alors sur le bateau à l'aide de la grue, ou, après quelques difficultés, on finit par l'ouvrir.

A l'intérieur du coffre sont rangés 22 lingots d'argent de 20 kilogrammes chaque et un seul bijou. Le montant total des lingots est évalué à 9 856 $. Le bijou est une plaque en or de forme bizarre sur laquelle sont gravées d'étranges silhouettes et une inscription en latin. Les silhouettes en question ressemblent à d'horribles combinaisons de formes humaines et animales qui semblent célébrer la venue d'un météorite ou d'une comète dont la queue s'étendrait à l'infini. Ce bijou fut en fait trouvé auprès de la tribu française massacrée par les Espagnols. Depuis cette époque, le culte a dégénéré, partant d'un groupe secret d'individus pratiquant l'occultisme et le cannibalisme pour devenir une bande de goules pilleuses de tombes. Un jet réussi sous Lire le Latin permet de traduire l'inscription : « A l'approche d'Azathoth, le trône s'élèvera. » Il est clair que l'épave ne contenait pas le trésor escompté par Colin, mais celui-ci persiste à l'explorer quelques jours. Les joueurs qui ont investi dans cette chasse au trésor auront la chance de récupérer leur argent avec un petit supplément.

Les Ruines

Au moment où le bateau lève l'ancre pour partir, un des hommes d'équipage pousse un cri ! Il vient de découvrir, à une centaine de mètres, ce qui ressemble aux ruines submergées d'un grand bâtiment en pierres. Peut-être s'agit-il même de l'obstacle sur lequel a buté la Rosario de nombreuses années auparavant. Colin, plutôt déçu par le demi succès de son entreprise (il comptait bien trouver au moins 50 000 $ en or), décide d'aller explorer ces ruines.

Deux plongeurs vont descendre, dont Colin, si ni lui ni Wolff n'ont été blessés ; auquel cas le fils Baxter devra rester à bord car il est le seul qui sache manœuvrer les pompes et doser la bonne quantité d'air à envoyer aux plongeurs. On équipe les scaphandres avec des lampes portables, étanches, dans le but d'explorer l'ouverture que l'on distingue au centre des ruines. Une fois en bas, les plongeurs ne découvriront rien d'intéressant, juste de grands monolithes brisés et recouverts d'algues, gisant un peu partout. L'ouverture, que l'on apercevait d'en haut se situe sous une arche, au fond d'une large dépression semi circulaire. Comme les plongeurs descendent vers le bas de cette dépression, ils réalisent soudain qu'ils sont en train de descendre de gigantesques gradins, recouverts de plantes et de coraux. En passant sous l'arche, ils pénètrent dans une pièce trapézoïdale de près de 30 mètres de côté. Des crabes et autres crustacés s'enfuient au passage des scaphandriers. Il n'y a pas de plante dans cette pièce, exempte de lumière. Les murs sont couverts de mosaïques représentant des silhouettes humaines étrangement vêtues. Ces silhouettes sont séparées par des bandes verticales contenant des sortes de hiéroglyphes impossibles à traduire. Les scènes décrites ne sont pas claires, mais semblent évoquer un terrible désastre. Dans le fond de la salle se trouve une fosse de 12 mètres de côté, ceinturée par un muret d'1 mètre 20 de haut, surmonté de plaques d'obsidienne polies. Le trou semble sans fond. Quand les plongeurs se tiennent à côté du muret, ils peuvent sentir un courant qui tente de les entraîner vers la fosse.

Devant cet étrange puit se trouve un bizarre assemblage. Une tige de métal poli, remarquablement propre et exempte de rouille sert d'axe à un cylindre de pierre lisse, surmonté d'un globe en pierre polie ; d'une rainure dans la sphère, au niveau de l'équateur sort une baguette de métal surmontée d'un joyau censé être en orbite autour du globe. Au pied de l'axe en métal, il y a trois emplacements occupés par trois flèches correspondant à divers symboles gravés sur le pourtour du cylindre. Les trois flèches indiquent presque la même direction. Si l'un des plongeurs touche à cet assemblage, il sera stupéfait de le sentir vibrer et tourner sous ses doigts : le mécanisme marche encore !

Tandis que les scaphandriers examinent cet assemblage, l'un d'eux remarque un mouvement dans une zone d'ombre, derrière la fosse. Si on éclaire l'endroit en question, on voit apparaître un dauphin qui flotte sans mouvement au-dessus de la fosse. Sans prévenir, ce cétacé d'ordinaire pacifique, fonce à pleine vitesse sur un des plongeurs. Il continuera ses attaques jusqu'à ce qu'il meure ou que les intrus quittent le bâtiment. S'ils s'en vont, ils pourront voir le dauphin nager vers la fosse et disparaître à leur vue en plongeant dedans.

Le Dauphin Tueur

FOR : 20 CON : 16 TAI : 22 POU : 12 DEX : 20 PdV : 19
Mouvement : 12
Armes : Coup de nez : 85 %, 2D6.

Le Coup monté

Le bateau arrive à St-Augustine tard dans l'après-midi. Comme il s'approche du port, tous à bord peuvent voir un groupe de policiers accompagnant un homme en civil, attendre sur le quai. Dès que le Palencia est amarré, les policiers montent à bord et arrêtent Colin et Billy (s'ils sont encore en vie) pour le meurtre du Père Garcia. Si le Gardien le juge nécessaire, il pourra faire arrêter un ou plusieurs Investigateurs pour le même motif.

Colin (et les autres) est victime d'un coup monté. Un culte clandestin de cannibales, dont fait partie le détective Morris Packard, tente de couvrir un de ses propres crimes en le mettant sur le compte de Colin. Packard s'est assuré que Colin et les Investigateurs ont rendu visite au prêtre le jour du meurtre et il a trouvé quelques misérables prêts à se parjurer en assurant qu'ils ont vu Colin (et toutes les autres personnes que le culte veut accuser) complètement ivre le soir du crime, se dirigeant vers l'église. L'arrestation n'est pas basée sur des preuves vraiment solides, mais Morris fait tout ce qu'il peut pour en fabriquer qui s'ajouteraient aux premières.

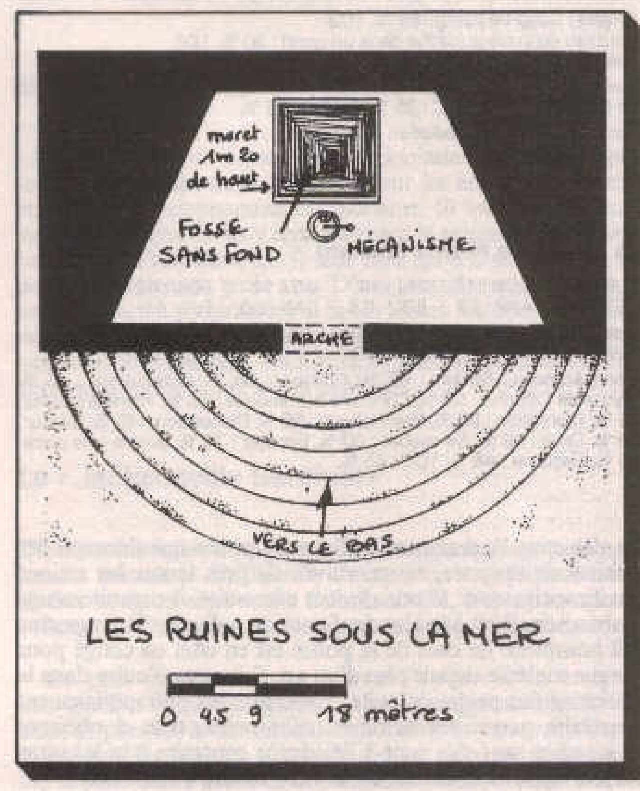
L'ÉPAVE DE "LA ROSARIO"
c 1590
0 1.5 3 6 mètres
MAT BRISÉ
VERS LA "PALENCIA"
1
2
FISSURE
CORAUX
MAT BRISÉ

Les Investigateurs peuvent tenter de s'opposer eux-mêmes au culte, mais il serait plus sage de faire part des preuves qu'ils auront pu trouver à la police de l'état à Jacksonville. S'ils furètent de trop autour des membres du culte, ceux-ci leur tendront un piège dans un vieux cimetière. Si les Investigateurs n'ont pas résolu l'affaire en moins de sept jours, Colin sera retrouvé pendu, avec sa propre ceinture, dans sa cellule. Destin que partageront tous ceux qui étaient arrêtés pour les mêmes motifs (le culte a préféré les tuer pour s'éviter des complications ultérieures).

Le Meurtre

La nuit avant que le *Palencia* ne quitte le port, Maynard et Del Korsky visitaient le cimetière de la vieille église à la recherche de corps frais pour leurs rites cannibales. Ils arrivèrent tard dans la nuit mais furent surpris au cours de leurs fouilles par le Père Garcia. Del assena un coup de pelle derrière le crâne du prêtre, tuant instantanément celui-ci. En proie à la panique, les deux compères sautèrent dans leur camion et se précipitèrent en ville pour téléphoner à un des membres du culte, le détective Packard. Celui-ci se rendit à l'église, sema des fausses preuves, pilla la bibliothèque de la cave, dans le but de faire accuser Colin. Packard surveillera de près les Investigateurs encore en liberté.

Mais ce soir-là, le Père Garcia avait de la compagnie, ce qui explique pourquoi le vieil homme était encore debout à cette heure tardive. Esmeralda était avec lui, en train de se



confesser. Elle fut témoin du meurtre, vit distinctement Del et reconnut la voix des deux hommes. Elle entendit aussi le camion démarrer, après la mort du Père. Esmeralda s'assura rapidement qu'on ne pouvait plus rien faire pour le prêtre, et partit bien avant que le détective n'arrive, une heure plus tard. Elle veut quitter la ville, mais fait parvenir avant un message aux Investigateurs leur expliquant tout ce qu'elle sait (**Papier d'Azathoth** n° 39 dont la copie est donnée ci-dessous). Ce message est écrit en espagnol.

PAPIER D'AZATHOTH N° 39

Le Message d'Esmeralda adressé aux Investigateurs :

Pour un ami :

Je dois quitter la ville pour sauver ma vie, mais avant de partir, j'aimerai aider un ami. Colin Baxter est innocent. J'étais dans l'église quand les hommes ont tué le Père à coup de pelle, les deux hommes de la ferme aux alligators. Je ne les ai pas vus, mais j'ai reconnu l'horrible voix du premier et leur camion. Le pauvre Père était déjà mort quand je me suis rendu près de lui, alors je me suis enfuie. S'il vous plaît, essayez d'aider Colin.

Esmeralda.

Le Culte Cannibale

La Mère Thorton

FOR : 12	CON : 12	TAI : 09	INT : 11	POU : 14
DEX : 12	APP : 04	EDU : 12	SAN : 00	Pdv : 11

Armes : Griffes : 30 %, 1D6
Morsures : 25 %, 1D6
Revolver calibre 32 : 20 %, 1D8

Compétences : Discrétion : 75 %, Psychologie : 35 %, Grimper : 75 %, Se cacher : 30 %, Mythe de Cthulhu : 15 %, TOC : 55 %.

Sorts : La terrible malédiction d'Azathoth, Flétrissement, Générer un zombie.

Perte de points de San : Voir La Mère Thorton sans son voile coûte 0/1D4 points de Santé.

Cette femme n'est que rarement vue à l'extérieur. Les seules fois où elle sort, elle porte une ample robe noire et un long voile et marche difficilement à l'aide de ses deux cannes. La Mère Thorton est la matriarche du culte. Sa transformation en goule est presque achevée et les membres du culte attendent le moment proche où elle va les quitter pour toujours.

William Thorton

FOR : 11	CON : 10	TAI : 13	INT : 12	POU : 12
DEX : 09	APP : 11	EDU : 12	SAN : 00	Pdv : 12

Armes : Coup de poing : 55 %, 1D3
Couteau de cuisine (caché dans un gant) : 30 %, 1D6
Fusil de chasse calibre 20 : 30 %, 2D6

Compétences : Conduire automobile : 55 %, Se cacher : 30 %, Mythe de Cthulhu : 08 %, TOC : 25 %, Sauter : 35 %.

Sort : La terrible malédiction d'Azathoth.

Le Détective Morris Packard

FOR : 14	CON : 15	TAI : 14	INT : 14	POU : 12
DEX : 14	APP : 13	EDU : 14	SAN : 00	Pdv : 11

Armes : Coup de poing : 85 %, 1D3+1D4
Revolver calibre 38 : 75 %, 1D10

Compétences : Baratin : 65 %, Grimper : 65 %, Camouflage : 45 %, Mythe de Cthulhu : 08 %, Conduire automobile : 55 %, Premiers soins : 55 %, Discrétion : 80 %, Psychologie : 55 %, Discussion : 45 %, Sauter : 65 %, Droit : 35 %, Se cacher : 80 %, Ecouter : 75 %, Suivre une piste : 25 %, Esquiver : 45 %, TOC : 65 %.

Le détective Packard est l'officier de police qui s'occupe des affaires de meurtre, et qui suivra de près toutes les actions des Investigateurs. Si cela devient nécessaire, il organisera une embuscade. Il est à la tête des forces de police de St-Augustine (22 hommes). Le chef de la police est en effet en congé pour longue maladie depuis plus d'un an. Personne d'autre dans la police ne fait partie du culte, Packard n'est pas spécialement populaire parmi ses hommes, néanmoins, ceux-ci obéiront aux ordres sauf s'ils sont à l'évidence contraire à la loi ou si on leur apporte la preuve de la vraie nature de leur chef.

GÉNÉRER UN ZOMBIE, un nouveau sort

Un liquide rituel doit être versé sur un corps. La nature des ingrédients composant cette potion sera déterminée par le Gardien. Mais il y en aura au moins un difficile de se procurer légalement. Immédiatement après, la personne entonne le sort qui coûte 8 points de magie et 1D6 points de San. A la fin du rituel (qui dure en tout 5 minutes), le corps revient à la vie. La réussite ne possède qu'une toute petite partie de son intelligence initiale, mais son esprit est libre et n'est pas sous le contrôle de celui qui a lancé le sort. Son corps continuera à se décomposer, et finira par être inutilisable. Ces zombies sont ceux décrits dans le Guide des Années 20.

Maynard Korsky

FOR : 16	CON : 16	TAI : 16	INT : 13	POU : 10
DEX : 13	APP : 10	EDU : 08	SAN : 00	Pdv : 16

Armes : Coup de poing : 80 %, 1D3+1D4
Fusil de chasse calibre 12 : 65 %, 4D6
Couteau de chasse : 45 %, 1D6+1D4

Compétences : Camouflage : 85 %, Mythe de Cthulhu : 05 %, Conduire automobile : 55 %, Pickpocket : 35 %, Discrétion : 65 %, Sauter : 65 %, Ecouter : 75 %, Se cacher : 85 %, Esquiver : 65 %, Suivre une piste : 75 %, Grimper : 75 %, TOC : 65 %.

Maynard possède un élevage d'alligators, à 3 kilomètres au sud de la ville. C'est un homme gros, à l'allure vulgaire, qui porte d'habitude une combinaison kaki et des bottes de caoutchouc. Son camion est souvent garé en ville, d'ordinaire en face du Café San Marcos. Il porte, agraphé sur un revers de sa combinaison, un petit alligator en plastique sur lequel on peut lire : « Visitez la ferme aux alligators. »

Del Korsky

FOR : 17	CON : 16	TAI : 17	INT : 09	POU : 09
DEX : 15	APP : 06	EDU : 08	SAN : 00	Pdv : 17

Armes : Coup de poing : 75 %, 1D3+1D6
Fusil de chasse calibre 12 : 80 %, 4D6
Couteau de chasse : 55 %, 1D6+1D6

Compétences : Camouflage : 85 %, Mythe de Cthulhu : 05 %, Conduire une automobile : 65 %, Picpocket : 55 %, Discrétion : 80 %, Sauter : 85 %, Ecouter : 55 %, Se cacher : 90 %, Esquiver : 65 %, Suivre une piste : 80 %, Grimper : 90 %, TOC : 85 %

Del est le jeune frère de Maynard. Il travaille aussi à la ferme mais se montre plus rarement que son frère en public. En effet, trois ans auparavant, alors qu'ils braconnaient tous les deux, dans un marais proche, son fusil partit tout seul alors qu'il remontait sans précaution à bord de leur bateau. Le coup emporta son menton et une grande partie de la langue. Non seulement il est horriblement mutilé, mais de plus il parle d'une manière confuse et brouillée, quasiment impossible à comprendre.

Mona Durham

FOR : 11 CON : 12 TAI : 10 INT : 14 POU : 14
DEX : 13 APP : 13 EDU : 10 SAN : 00 Pdv : 11

Armes : Coup de pied : 30 %, 1D6
Pistolet automatique calibre 25 : 30 %, 1D6

Compétences : Ecouter : 45 %, Psychologie : 55 %, Mythe de Cthulhu : 11 %, Se cacher : 65 %, Pickpocket : 45 %, TOC : 45 %.

Sort : La terrible malédiction d'Azathoth, Flétrissement, Générer un zombie.

C'est une femme de 37 ans, propriétaire du Café San Marcos, un petit restaurant dans la partie Nord-Est de la ville. Au travail elle a un comportement ouvert et accueillant mais elle reste quelque peu maussade. Elle se prépare à devenir la nouvelle matriarche du culte quand la Mère Thorton les aura quittés.

Kenny Durham

FOR : 13 CON : 15 TAI : 12 INT : 13 POU : 13
DEX : 16 APP : 14 EDU : 10 SAN : 00 Pdv : 14

Armes : Fusil calibre 22 : 75 %, 1D6+2

Compétences : Baratin : 25 %, Grimper : 90 %, Conduire automobile : 45 %, Mythe de Cthulhu : 04 %, Discrétion : 50 %, Sauter : 75 %, Ecouter : 55 %, Se cacher : 90 %, Esquiver : 65 %, TOC : 55 %

Agé de 16 ans, c'est le fils illégitime de Mona. Il y a peu de temps, l'adolescent passa son permis de conduire, quitta l'école et reçut son initiation finale pour entrer dans le culte, le tout la même semaine. Quand Eli Simpson fut renvoyé de la ferme, Kenny prit sa place. On peut le rencontrer en ville, en train de manger au Café ou sur sa bicyclette. Il porte la combinaison kaki et les bottes en caoutchouc des employés de la ferme.

L'Enquête

Les Lieux du Crime

Si les Investigateurs examinent la scène du crime, ils peuvent retrouver, avec un jet sous TOC, un des petits alligators en plastique qui sert de publicité pour l'élevage. L'objet est tombé de la chemise de Del, il a été piétiné et recouvert de poussière, ce qui explique que ni Packard, ni les policiers ne l'aient retrouvé. Le Père Garcia est enterré au cimetière à côté. Si les Investigateurs veulent vérifier sa tombe, ils remarqueront que là où il est enterré, la terre forme un creux. Cette dépression peut être mise sur le compte du sol sablonneux et humide. Mais les Investigateurs pourraient avoir l'envie d'approfondir la question. Packard s'opposera à toutes tentatives légales pour exhumer le corps, et si les Investigateurs veulent passer outre, ils devront venir creuser la nuit, en fraude dans le cimetière (perte de 0/1D2 points de San).

Quand les joueurs auront retiré à peine soixante centimètres de terre, le sol se dérobera brusquement sous leurs pieds. Tous ceux qui se tenaient autour de la tombe sont précipités dans un réseau de galeries souterraines qui s'étendent sous tout le cimetière et prendront 1D3 points de dégât. Les tunnels, manifestement creusés à la main, se développent dans toutes les directions. Il n'y a aucun signe du cercueil, mais un jet réussi sous TOC fait découvrir des marques sur le sol de terre, qui peuvent avoir été laissées par une grande caisse que l'on traîne. En réussissant un jet sous Suivre une piste, on peut suivre ces marques sur environ 800 mètres avant de les perdre en débouchant sur une jonction de 12 tunnels. L'un de ces tunnels semble avoir été creusé de fraîche date. S'il est exploré, il mènera les Investigateurs sur un mur de pierres visiblement ancien, après une progression de 500 mètres en ligne droite. Si on démolit ce mur avec un outil approprié, on débouche sur la salle de réunion secrète du culte, cachée sous le vieux fort.

Ce tunnel a été creusé par des goules qui, lasses d'être en concurrence avec les cannibales pour la recherche de nourriture, ont décidé de massacrer leurs rivaux lors de la prochaine cérémonie.

Le Commissariat de Police

Les joueurs peuvent parler avec l'agent de permanence, mais n'obtiendront que peu de choses nouvelles. Si l'un des Investigateurs examine le tableau poussiéreux des effectifs ou s'il réussit un jet sous TOC, il peut relever le nom d'un policier affiché au tableau : George Packard. C'est Morris Packard qui a arrêté Colin et si les joueurs demandent des précisions, le permanent leur apprendra que George est le neveu du détective. Leur visite au poste de police sera immédiatement rapportée à Packard. Avant deux jours après cette visite, le détective organisera l'embuscade.

Le « Herald » de Saint-Augustine

Le journal local est à parution hebdomadaire. C'est un petit journal contenant de la publicité pour les entreprises locales et pour le développement du tourisme. Si les Investigateurs visitent ses bureaux, ils y rencontreront le propriétaire/éditeur lui-même : Fred Boswell. Il leur dira qu'il a acheté tout ça depuis maintenant trois ans. D'une manière plutôt surprenante, l'ancien propriétaire a brûlé toutes ses archives avant de partir. Depuis son rachat, le journal n'a publié que peu de nouvelles intéressantes, étant surtout axé sur des interview de personnalités locales et sur la publicité.

Le « Jacksonville Sentinel »

Dans les kiosques à journaux de *St-Augustine*, on peut également trouver le *Jacksonville Sentinel*, un vrai journal celui-ci. Ses bureaux sont situés à Jacksonville, à deux heures de voiture ou 45 minutes par les rares trains de liaison.

On peut trouver dans ce journal l'histoire d'un accident survenu à la ferme d'alligators. Si les Investigateurs lisent l'article, ils peuvent avoir envie de rencontrer son auteur : Sheila Winslow. Elle n'a rien d'autre à ajouter ; elle est maintenant sur la piste d'une filière de contrebande d'alcool (Harry Spitz

en est le responsable local, mais elle ne l'a pas encore découvert). Elle feint d'être indifférente, quelque soient les révélations faites par les Investigateurs, mais leur donne le libre accès aux archives rangées à la cave, et l'adresse d'Eli Simpson (l'ex-employé de la ferme qui fit la sinistre découverte).

En fait son intérêt a été éveillé par la visite des Investigateurs et elle va mener sa propre enquête. Après cette première rencontre, le Gardien peut faire agir Sheila comme il l'entend. Elle peut collaborer avec les Investigateurs ou agir comme une rivale, peut-être même les envoyer sur de fausses pistes.

Il est facile d'accéder aux archives avec l'aide de Sheila, mais si les Investigateurs ne l'ont pas rencontrée, il leur faudra réussir un jet sous Baratin ou Eloquence pour y avoir accès. Les journaux remontent jusqu'en 1870 et il faut réussir un jet sous Bibliothèque pour chaque article à trouver (**Papier d'Azathoth** n° 40a à 40 b, reproduits ci-dessous).

La Société Historique de St-Augustine

Cette association existe sous une forme ou sous une autre depuis plus d'un siècle. Elle a entrepris personnellement la reconstruction et la restauration de plusieurs bâtiments historiques locaux. Grâce au développement du tourisme, elle a vu son influence grandir au sein de la cité. Les archives de l'association sont gardées dans ses bureaux, à Charlotte Street, et sont accessibles au public. Le nom de l'archiviste est Ida Mears. C'est une vieille dame aux cheveux blancs et à la mémoire quelque peu défaillante. Un jet sous Bibliothèque est nécessaire pour retrouver chaque document répertorié dans les **Papiers d'Azathoth** du n° 41a à 41g ; les copies étant données ci-dessous.

L'Agent de Police George Packard

C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années. Cela fait maintenant deux ans qu'il s'est engagé dans la police. Il a pu y entrer avec l'appui de son oncle Morris, aussi lui accorde-t-il en échange certaines faveurs. Le détective Packard fait en sorte que son neveu soit toujours affecté près du fort les nuits où le culte se réunit. Il possède un jeu de clés et son neveu monte la garde pendant que les membres du culte entrent et sortent.

Le jeune Packard est pourtant un policier honnête. S'il connaissait les activités de son oncle, il en serait horrifié. Le détective fait passer les cannibales pour les membres d'une société fraternelle, qui tiennent leurs réunions mensuelles dans les caves du vieux fort. George a cru son oncle sans vérifier. Heureusement pour les Investigateurs, il n'est pas très intelligent et plutôt naïf, et il sera facile de lui faire révéler le secret de son oncle en réussissant un jet sous Baratin.

L'Agent de Police George Packard

FOR : 15	CON : 15	TAI : 15	INT : 09	POU : 09
DEX : 12	APP : 13	EDU : 12	SAN : 45	Pdv : 15

Armes : Matraque : 75 %, 1D6+1D4
Revolver calibre 38 : 30 %, 1D10
Compétences : Discrétion : 25 %, Parler l'Espagnol : 35 %, Droit : 25 %, Sauter : 35 %, Ecouter : 55 %, Se cacher : 45 %, Esquiver : 45 %, Suivre une piste : 20 %, Lire/Ecrire l'Espagnol : 25 %, TOC : 55 %.

PAPIER D'AZATHOTH N° 40a

Macabre découverte à l'élevage d'alligators :

La police de St-Augustine a fait aujourd'hui l'horrible découverte d'un pied humain, dans un des bassins réservé aux sauriens de la ferme d'alligators de Mr Korsky.

La police a été prévenue par Mr Eli Simpson, employé de cette célèbre attraction touristique. En arrivant le matin, il remarqua une chaussure surnageant au milieu d'un bassin. Cette chaussure contenait un pied humain.

La police n'a pas réussi à identifier à qui appartenait ce pied ; elle pense qu'il s'agirait d'un vagabond qui, cherchant un refuge pour la nuit, se serait introduit dans la ferme et aurait malheureusement glissé dans le bassin.

Aucune charge n'a été retenue contre Maynard Korsky, le propriétaire de l'exploitation.

— *le Jacksonville Sentinel*, Mai 1927.

PAPIER D'AZATHOTH N° 40b

Disparition d'un Historien

L'écrivain et historien bien connu Donald A. Houlton, de New-York, a été porté disparu par sa femme.

Mr Houlton a quitté l'hôtel à 21 h 30, expliquant à sa femme qu'il avait rendez-vous pour un interview. A 01 h 30, elle a prévenu la police de l'absence de son mari.

Une fouille de la ville a été aussitôt organisée.

Donald Houlton est connu pour ses travaux sur l'histoire de l'Amérique qui font autorité dans la matière. Il avait déjà visité St-Augustine l'été dernier et avait rédigé une série d'articles parus dans le magazine American Journey.

— *le Jacksonville Sentinel*, Janvier 1893.

PAPIER D'AZATHOTH N° 40c

Pilleurs de cimetière à St-Augustine

Un vent de vandalisme a soufflé sur deux cimetières dans une petite ville au sud de Jacksonville. Le dernier méfait en date, et le plus choquant est la disparition d'un corps.

« C'est une nouvelle forme de crime » nous a déclaré le chef Bunson, à la tête du département de police de St-Augustine. « Jusqu'ici nous n'avions rencontré que des pierres renversées ou du petit vandalisme. Les coupables seront sévèrement punis. »

Bunson nous a cependant admis ne pas encore avoir trouvé de suspect ou de piste.

— *le Jacksonville Sentinel*, Février1890.

PAPIER D'AZATHOTH N° 40d

Violeurs de sépultures au cimetière de St-Augustine :

La nuit dernière, des inconnus ont pénétré dans le vieux cimetière au nord de St-Augustine pour y voler deux corps récemment enterrés. Le Père Garcia, prêtre de l'église voisine, a découvert les tombes ouvertes et immédiatement prévenu la police. Les deux tombes en question étaient celles de deux vagabonds enterrés aux frais de la ville. Aucun mobile n'a été trouvé pour cet étrange enlèvement.

— *le Jacksonville Sentinel*, Octobre 1926.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41a

Vieux document en espagnol marqué par le temps :

Rédigé par le Père Rolando Tortulla de Tolède, Espagne, an de grâce 1571, en guise de rapport pour l'église et le roi sur les conditions de détention des deux hérétiques Français, emprisonnés dans les cachots sous le monastère.

J'ai pu constater de mes propres yeux la dégénérescence des prisonniers. Leur cellule est propre et aérée, pourtant la puanteur est telle qu'elle m'a fait repartir. Le temps que je suis resté, j'ai pu voir comment la maladie était en train de les détruire graduellement. Il ne reste plus aucun orteil à leurs pieds, et ils boitent fortement tous les deux en tournant dans leur cellule pour essayer d'éviter le plus possible la lueur de nos torches. Je suis persuadé que ces hérétiques doivent rester là pour expier le châtiment que Dieu leur a imposé et qu'il faut abandonner l'idée de les transférer en Espagne sous prétexte de les examiner. Je crains de plus que les interrogatoires intensifs des prisonniers ne contaminent les dignitaires de la Sainte Inquisition.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41b

Une feuille jaunie, écrite en espagnol et agrafée avec un résumé en anglais :

Les galions la *Rosario* et le *Nino* sont partis de St-Augustine au printemps 1597, transportant les richesses du nouveau monde. Seul le *Nino* a pu achever son voyage, car la *Rosario* a coulé sur un haut-fond quand les vaisseaux furent pris dans une tempête qui dura deux jours. Le rapport précise qu'une quantité considérable d'or a été perdue, ainsi que l'équipage tout entier et un prisonnier religieux d'origine française.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41c

Une feuille de papier jaunie, en espagnol, datée de 1641 :

La construction du Castillo De San Marcos avance lentement mais de manière satisfaisante. Les murs sont maintenant montés et la plupart des catacombes du monastère ont été incorporées dans la nouvelle construction. Une tentative de transfert d'un prisonnier français nous a causé quelques problèmes. Il a fallu trois hommes pour en venir à bout et un de nos soldats, José Garcia a été projeté contre le mur, la tête la première, et est resté trois jours incapable de parler. Nous avons préféré laisser le prisonnier dans sa vieille cellule plutôt que de prendre le risque de le transférer dans la nouvelle.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41d

Feuille jaunie, rédigée en espagnol d'une main tremblante :

Moi, Père Cedrico d'Aragon, en l'an de grâce 1662, j'ai pu voir l'état monstrueux du prisonnier détenu dans les catacombes sous le Castillo De San Marcos, à St-Augustine. Je ne veux pas entrer dans les détails, mais ses geôliers n'ont pas exagéré leur rapport. Cela ne m'étonne pas que personne ne veuille nourrir ou soigner le prisonnier. Je suis partisan de le laisser, sans y toucher jusqu'à ce que sa pauvre âme torturée quitte cette terre.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41e

Feuille jaunie, rédigée en espagnol d'une main ferme :

Moi, Père Cedrico d'Aragon, alors que je retournais pour une visite à St-Augustine, en l'an de grâce 1682, j'ai pu inspecter la cellule où a été détenu le prisonnier, sous le Castillo De San Marcos. Le capitaine m'avait prévenu que leur prisonnier avait littéralement disparu, quelques mois auparavant. J'ai trouvé la cellule vide, sans autres traces d'occupation que celles laissées par les rats que l'on retrouve habituellement en ces lieux. En ouvrant la porte et en pénétrant dans la pièce, nous aperçûmes avec stupeur plusieurs pierres déplacées dans le mur du fond, démasquant l'entrée d'un sombre tunnel s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. Le capitaine a immédiatement ordonné à ses hommes de combler le passage avec des pierres. Le mur fut reconstruit avec ses propres pierres et du mortier, scellant ainsi pour toujours le destin du terrible prisonnier.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41f

Extrait d'un des articles de Donald Houlton en 1892 :

Dans cette intéressante vieille cité, j'ai eu l'occasion de visiter l'historique Castillo De San Marcos. En explorant les catacombes, j'ai découvert un passage secret fermé par un pan de mur pivotant. En appuyant au bon endroit, le panneau pivote et révèle une série de tunnels visiblement inconnus et non utilisés depuis les jours de l'occupation espagnole.

Avec des visions de pirates et de contrebandiers plein la tête, je les ai parcourus. Malheureusement, tout ce que j'ai pu trouver, ce n'est qu'un couloir bordé de cellules dont la plupart n'ont visiblement pas servi. L'une d'elles cependant conservait encore les marques de son occupation. J'y ai trouvé des vestiges de graffitis en français, ainsi que des espèces de spirales et de formes géométriques, le tout illustré de formes bondissantes d'animaux et d'humains cornus. J'ai également pu voir des scènes représentant des étoiles filantes ou des comètes passant dans un ciel étoilé. La pièce commençait à se dégrader et le mortier qui joignait les pierres s'était transformé, en de nombreux endroits, en poussière. J'ai fait part de ma découverte à la société d'histoire locale.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41g

Pamphlet religieux découvert à St-Augustine, datant de 1792 :

Une sombre malédiction, lancée par Satan est sur nous. Ils vivent la nuit et se nourrissent de pourriture. Ce ne sont pas des humains mais ils marchent comme des hommes, pour tenir leur place parmi nous. Ils habitent ici depuis longtemps et leur monstruosité s'en est accrue. Ils sont devenus puissants, terrorisant tout ce qui est sain et juste. Pour se cacher, eux et leurs activités, ils revêtent le manteau de l'honorabilité. Beaucoup des dirigeants de notre ville embrassaient et embrassent encore leurs croyances. Je ne citerai aucun nom, ni ne révèlerai mon identité, sinon les diables s'empareront de moi et de ma famille. Mais la vérité doit être proclamée, le peuple de St-Augustine doit être mis en garde contre les dangers qui se cachent parmi nous.

Le Magasin de Photo

Cet établissement se situe sur l'Avenida Menendez, à portée de vue du Castillo De San Marcos, son propriétaire est William Thorton. Il vend des appareils photo, des pellicules et fait ses propres développements dans l'arrière boutique, qui est interdite au public. Le magasin est ouvert de 10 h 00 à 16 h 30, 6 jours sur 7. Thorton arrive le matin à 09 h 45, et entre par la porte du fond. Après avoir pris son café, il ouvre la boutique pour 10 h 00. A 16 h 30, il ferme tout et rentre chez lui préparer son repas et celui de sa mère.

Si les Investigateurs essaient d'entrer par effraction, ils trouveront la porte de devant et celle de derrière aussi facile à ouvrir l'une que l'autre. Bien sûr c'est en passant par derrière qu'ils seront le plus tranquille. L'intérieur du magasin n'offre rien de remarquable, à l'exception de l'arrière boutique. Cette pièce contient non seulement tout le matériel de développement de Thorton, mais est aussi aménagée en une sorte de petit théâtre. Quatre chaises de bois sont alignées devant une caméra de projection, alors que sur le mur en face, s'étale un écran blanc. Une douzaine de boîtes de films sont rangées à côté de la caméra. Si on les examine, on peut lire des titres en espagnol dont la traduction donnerait des choses comme : « Les fantaisies de Rita », « Jorge et Celia à la plage », ou « Senorita impudiques ». Ces films pornographiques proviennent de Cuba par la même filière qui fournit son alcool à Harry Spitz. Chaque film dure 30 minutes.

Il y a également dans la pièce une petite cabine fermée à clé mais qui peut aisément être forcée. Là sont rangées trois autres boîtes de film, sans mention de titres, juste des dates scotchées sur le côté. Toutes ces dates sont situées dans les six mois précédents. Si les Investigateurs projettent ces films, sur cette caméra ou sur une autre, ils se rendront compte qu'ils sont tous du même genre. Tous commencent par un même plan montrant une cave en pierre, avec dans un côté de la pièce, un vieux canon en bronze. Un jet sous l'Idée permet aux Investigateurs de déduire que cette pièce est située quelque part dans l'ancien fort.

Au centre de la pièce, brillament éclairé par des spots, se tient un groupe de personnes en robes noires entourant une silhouette assise sur une chaise et cachée à la caméra. A côté de ce groupe, assise sur une autre chaise, se tient une vieille dame habillée de noir, le visage caché derrière un voile épais (la Mère Thorton). Elle est penchée en avant, s'appuyant sur deux cannes et regardant attentivement le groupe danser et se déhancher autour de la silhouette centrale. Après une ou deux minutes de cette scène, la femme en noir se lève et stoppe la danse, d'un mouvement de ses bras. Les gens en noir se dispersent et on peut maintenant voir, attaché sur la chaise, un cadavre, mort depuis au moins deux semaines (Coût : 0/1D3 point de San). S'appuyant sur une de ses cannes, la vieille dame sort un flacon et verse un étrange liquide sur le cadavre.

Puis elle commence à, ce qui doit être, jeter un sort (n'oublions pas que le film est muet), en agitant et tordant ses bras de manière à tracer dans l'air, entre elle et sa victime, des signes caballistiques. Cinq minutes après, le corps commence à remuer, à s'agiter et revient à la vie dans un brusque sursaut. Comme ses bras sont liés sur le côté, il donne de grandes ruades et balance sa tête dans tous les sens. Sa langue noircie, se darde, rigide, hors de sa bouche et son visage aux yeux absents grimace horriblement (être témoin de ceci coûte 0/1D6 points de San). Après avoir contemplé son œuvre un petit moment, la vieille dame relève son voile pour monter un atroce visage, moitié humain, moitié goule (coût : 1D4 points de San). Puis elle se jette sur le corps ligoté, plongeant ses dents longues et jaunes dans le crâne à moitié pourri, renversant la chaise et son captif sur le sol de pierre.

A ce signal, les autres membres du culte retirent leurs longues robes noires et se précipitent sur le corps qui tressaute encore, chacun désirant sa part du festin. Le caméraman se rapproche de la scène, et les Investigateurs qui regardent peuvent reconnaître les visages de Maynard Korsky, Del Korsky, Mona Durham, Kenny Durham et le détective Morris Packard (William Thorton qui manœuvre la caméra est bien sûr hors de vue). Ceux qui assistent à ce repas perdent 1/1D4 points de San supplémentaires. Après quelques minutes, le film s'arrête brusquement.

Au matin, Thorton découvrira l'effraction et en avisera le détective Packard en privé. Ses soupçons se porteront immédiatement sur les Investigateurs surtout si les films des cannibales ont été dérangés ; il organisera une embuscade pour le soir-même.

La Maison des Thorton

En arrivant n'importe quand après 16 h 45, on peut trouver William Thorton chez lui. Cependant, si les Investigateurs arrivent plus tôt, ils auront beau frapper à la porte, personne ne leur répondra. Mais la porte d'entrée n'est pas fermée, de telle sorte que les joueurs peuvent pénétrer dans la maison et l'explorer autant qu'ils le veulent. La maison possède un étage mais pas de cave.

A l'étage, dans la chambre du fond, la Mère Thorton attend. Elle ne vient jamais ouvrir, sauf aux membres du culte. Si elle entend qu'on a pénétré dans la maison, elle reste tranquillement assise dans sa chaise, souhaitant que les intrus s'en aillent. Si les Investigateurs arrivent jusqu'à sa chambre, elle se lèvera précipitamment de sa chaise, jouant la personne qui vient de se réveiller. Si un des joueurs lève son voile ou la bouscule, elle bondira soudain, en rejetant son voile et sa couverture et tentera de s'enfuir hors de la maison. La vue de son horrible visage et le bruit atroce de ses sabots frappant le parquet fait perdre 0/1D4 points de San.

La Mère Thorton n'attaquera que si elle voit son issue bloquée par un ou plusieurs Investigateurs, et elle axera son attaque de façon à pouvoir atteindre la rue. Une fois dehors, elle dévalera les rues, effrayant la population dans le but d'atteindre les marais au nord de la ville pour pouvoir s'y cacher. Toute agitation ou coup de feu dans la maison font que les voisins appellent la police qui arrivera en moins de cinq minutes. Si les Investigateurs sont encore là, ils seront arrêtés avec comme motif, la disparition de la vieille femme. Ils seront arrêtés même si on retrouve le corps à côté d'eux —les policiers étant persuadés qu'ils ont non seulement tué la vieille dame mais l'ont aussi horriblement défigurée !

Si les Investigateurs arrivent à s'enfuir, les membres du culte leur tendront l'embuscade la nuit même.

La Ferme aux Alligators

Discuter avec Maynard Korsky ou Kenny Durham n'apportera pas plus de résultat pour l'enquête sauf que cela alertera les membres du culte sur les intentions des joueurs. Del Korsky lui, refuse de parler avec les Investigateurs, se contentant de désigner son frère s'ils insistent.


La Mère Thornton debout.

Eli Simpson

Les joueurs peuvent obtenir son adresse par l'intermédiaire de Sheila Winslow du Jacksonville Sentinel. S'il est contacté, il consentira à accueillir les gens chez lui pour un interview. Eli ne peut guère ajouter de précisions sur ce qu'il a déclaré au journal, il confirme que c'est bien lui qui a prévenu la police quand le pied a été trouvé dans le bassin des alligators. Korsky, furieux, le renvoya, officiellement parce qu'il avait pris une initiative sans le consulter auparavant. Eli ajoute que ce n'était pas la première fois qu'il découvrait des étranges morceaux de viande dans les bassins. Une fois il en apporta un à Maynard pour s'entendre répondre que ce n'était qu'un morceau de bœuf et qu'il n'y avait pas à s'en faire. Mais ce pied, c'était sans équivoque possible. Il dit que la police est venue, a repêché la chaussure avec le pied à l'intérieur et est repartie avec. Il ne sait pas ce que c'est devenu (le détective Packard l'a détruit).

Le Castillo de San Marcos

Cette construction impressionnante, construite en coquina (constitué de mortier et de petits coquillages) a été commencée en 1638 et il a fallu plus d'un siècle pour en achever la construction. La partie au-dessus du sol est ouverte au public, sept jours par semaine, pendant les heures diurnes mais la partie souterraine a été déclarée zone dangereuse et est fermée aux visiteurs par des portes en contreplaqué fermées par des cadenas. Les loquets de ces portes peuvent être aisément forcés mais on ne pourra pas camoufler un tel travail, qui sera alors remarqué pendant la prochaine inspection de la société d'histoire et immédiatement rapporté à la police.

Si les Investigateurs veulent s'introduire dans le fort, une fois la nuit tombée, ils devront d'abord briser ou crocheter la serrure de la porte d'entrée. Si les dégâts sont trop visibles ou si la porte n'a pas été refermée, l'agent de police George Packard, au cours d'une ronde, découvrira l'effraction et explorera les lieux, découvrant très probablement les Investigateurs dans un endroit interdit au public. Packard essaiera de les arrêter pour vandalisme.

Il devrait être assez facile pour les Investigateurs de retrouver les cellules ayant abrité les deux prisonniers décrits dans les documents trouvés à la société d'histoire. Ces deux cellules contiennent des graffitis, dans un Français tellement déformé qu'il est impossible à déchiffrer. Des esquisses montrent des étoiles filantes et autres corps célestes. Des dessins d'araignées et le mot « Azattott » peuvent également être découverts. La cellule la plus éloignée est celle dont le prisonnier est supposé avoir creusé le tunnel. La portion du mur qui a été refaite saute aux yeux immédiatement.

Si on examine le mur attentivement à cet endroit, on peut découvrir une pierre qui peut être descellée pour révéler un étroit tunnel qui serpente sous terre. Le passage est plutôt étroit et ceux qui l'utilisent devront ramper sur les mains et les genoux pendant environ 50 mètres ; le tunnel débouche sur un hall en pierre de 2 mètres 50 de large et autant de haut. Ce tunnel et cette pièce faisaient à l'évidence partie des caves de l'ancien monastère franciscain sur lequel le fort a été construit. Des portions de ce bâtiment du XVIe siècle existent encore et une partie forme d'ailleurs l'arsenal du fort (sous le côté sud de l'Avenida Menedez). Le hall mène jusqu'à une cellule de moine qui n'offre aucun intérêt si ce n'est deux chaises de bois, de grandes robes noires accrochées sur un porte-manteau, et un petit canon de bronze qui a été descendu là pour des raisons obscures. Si les Investigateurs ont vu le film de William Thorton, ils reconnaîtront l'endroit.

L'Epicerie de Spitz

Le seul indice que l'on peut trouver ici, se trouve dans le bar clandestin. Là, Spitz détient son livre de comptes dans une caisse de métal ; tous les papiers que l'on peut trouver sont des notes ou des factures, tous écrits en espagnol. Si les joueurs arrivent à les traduire, ils se rendront compte que cela correspond aux factures pour le rhum et les autres alcools que Spitz achète illégalement à un cubain nommé Esteban. Quelques-unes de ces factures portent la mention « film », et ont suivi la même filière que les alcools.

Comment vaincre le Culte

Le fait que l'un des membres du culte soit à la tête de la police de St-Augustine, oblige les Investigateurs soit à vaincre eux-mêmes les cannibales soit à demander une aide extérieure. L'aide la plus logique et la plus proche est celle de la police de l'état, à Jacksonville, une soixantaine de kilomètres au nord. Il faut fournir des preuves pour convaincre la police de l'état de se déplacer.

Les Investigateurs n'ont droit qu'à une tentative pour la persuader de venir enquêter, et ceci est joué sur un dé de pourcentage. Pour chaque preuve fournie (par exemple l'alligator en plastique trouvé sur les lieux du crime, la rencontre avec la Mère Thorton, etc.), les joueurs ajoutent 10 % à leur chance de convaincre. Des preuves encore plus évidentes rapportent entre 30 % pour les comptes clandestins de Spitz ou la disparition du cercueil du Père Garcia, et jusqu'à 60 % si les Investigateurs fournissent un film de la cérémonie cannibale. S'ils ne parviennent pas à convaincre la police de l'état, Packard aura rapidement vent de leur démarche et leur préparera une embuscade pour le soir même.

L'Embuscade

Morris Packard compte tendre son piège dans le cimetière jouxtant l'église maintenant déserte du Père Garcia. Pour servir d'appât, il kidnapera Esmeralda, Sheila Winslow ou même Eli Simpson, c'est-à-dire n'importe quelle personne à qui les Investigateurs sont censés faire confiance. Il obligera sa victime à leur téléphoner. Elle semblera désespérément pressée et fixera rendez-vous aux Investigateurs le soir même, au cimetière à 23 h 00, dans le but de leur fournir la preuve de l'appartenance de Packard au culte. Elle raccrochera avant qu'on ait pu lui poser la moindre question.

L'entrée normale du cimetière, par laquelle on arrive de la route, est située au sud. Si les Investigateurs arrivent en voiture par cette route, ils seront repérés par les guetteurs cachés dans les buissons. S'ils choisissent de se garer plus loin et d'approcher par une autre direction, ils devront réussir un jet sous Discrétion pour arriver jusqu'au cimetière sans se faire repérer. S'ils arrivent de n'importe quelle direction sauf du sud, en réussissant un jet sous TOC, ils repèreront le camion de la ferme aux alligators garé et camouflé, le long du mur nord du cimetière. S'ils atteignent leur but sans avoir été repérés, chacun d'entre eux peut tenter un jet sous TOC pour

dénicher les membres du culte, qui se tiennent en embuscade, derrière les arbres ou les pierres tombales, leurs fusils pointés vers une forme solitaire assise sur une tombe.

Si les personnages s'approchent normalement, dès qu'ils auront contourné l'église, ils pourront voir leur contact, paisiblement assis sur une tombe, au milieu du cimetière. Le clair de lune est suffisant pour reconnaître la personne qui leur a donné le rendez-vous, mais il faudra réussir un jet sous TOC pour remarquer le léger filet de sang qui s'étend sur le devant de sa chemise (les membres du culte, l'ayant préalablement tué). Ces derniers espèrent que les joueurs s'approcheront suffisamment du cadavre, de manière à ce qu'ils puissent les capturer sans tirer. Si les Investigateurs flairent un piège et veulent faire demi tour avant que l'embuscade ne se déclenche, les membres du culte ouvriront le feu et poursuivront toute personne qui tentera de s'enfuir.

Si les Investigateurs gagnent la bataille, et se tirent de l'embuscade, ils auront suffisamment de preuves pour forcer la police de l'Etat à intervenir pour assainir le coin de manière la plus discrète possible afin de ne pas décourager l'essor du tourisme dans la région.

S'ils perdent, les membres du culte en garderont en vie le plus possible, et accepteront toute reddition. Les prisonniers seront alors fouillés puis assommés et transportés en camion jusqu'au Castillo De San Marcos. Ils reprendront connaissance, attachés sur les chaises en bois dans la salle secrète sous le fort — destinés à être les victimes de la prochaine cérémonie. Celle-ci est présidée par la Mère Thorton, à moins que ce ne soit impossible auquel cas elle sera remplacée par Mona Durham. Le moment venu, un Investigateur, toujours attaché à son siège, sera traîné au centre de la pièce et les cannibales entonneront leurs chants rituels (ils n'auront pas besoin de leur sort Générer un zombie), et au signal, ils se précipiteront sur leur victime sans défense et la dévoreront vivante. Les autres, témoins de cette horrible scène perdront 1/1D6 points de San.

Le Salut

Au moment où les cannibales auront fini de se partager les entrailles de leur première victime, des grattements et des râclements deviendront audibles pour tous. Avant que quiconque puisse réagir, tout un plan de mur s'effondre sous la poussée d'au moins une douzaine de goules bavantes et grimaçantes qui se jettent sur les cannibales. (Cette vision d'horreur coûte 0/6 points de San — ce maximum étant dû au grand nombre de goules que l'on voit d'un seul coup). Ces monstruosités viennent rapidement à bout des membres du culte en les déchirant littéralement, puis se retirent par le trou d'où elles sont venues. Les Investigateurs seront ignorés.

Ces derniers sont toujours, bien sûr, attachés à leurs chaises, mais ils pourront rapidement se défaire de leurs liens, en s'emparant par exemple d'un couteau sur un des corps tout récemment tué, et s'enfuir hors de la chambre secrète.

En Conclusion

Si le culte est détruit grâce aux Investigateurs, ils recevront 2D6 points de San. Si ce démantèlement est le fait des goules, ils ne recevront que 1D10 points de San. La destruction de ce culte retire bien sur toutes les charges qui pesaient sur les têtes de Colin Baxter et de ses compagnons de cellule. Si les joueurs n'arrivent pas à détruire les cannibales et que Colin est retrouvé pendu dans sa cellule (en réalité tué par Packard), ils perdront 0/1D3 points de San de plus.

Si les Investigateurs n'ont pas encore été aux îles Andaman, ils pourront utiliser le bateau et l'équipage de Colin, et il restera à jamais leur débiteur s'ils ont réussi à le sauver.

Les Iles Andaman

Dans lequel les Investigateurs sont amenés à explorer des îles éloignées et inconnues pour y rencontrer une femme qui est plus qu'une femme, et une fille qui est moins qu'une fille.

L'archipel des Andaman est constitué d'une succession d'îles qui couvrent un domaine de 350 kilomètres de long et 50 kilomètres de large. Il est situé à 190 kilomètres au Sud de Burma et 950 kilomètres au Sud-Est de l'Inde, dans la Baie du Bengale. Ce groupe d'îles (avec les îles Nicobars, plus au Sud) est sous la juridiction du vice-roi des Indes. Les îles sont au nombre de 204 ; les cinq plus grandes sont regroupées et forment le Grand Andaman, les autres, séparées des premières par un bras de mer large de 50 kilomètres nommé le Détroit de Duncan, forment le Petit Andaman.

Les îles du Grand Andaman sont composées d'une multitude de collines enserrant d'étroites vallées, le tout recouvert de jungles denses. Le point culminant, Saddle Pick, se trouve vers l'Est et à une altitude de 720 mètres. Le Petit Andaman, au contraire est tout plat. Aucun groupe d'îles n'a de rivière ou de cours d'eau vivaces, les plages sont constituées en fait de marécages perfides.

Il n'y a pas de grands prédateurs, mais les Investigateurs sont sûr de rencontrer toute sorte de chauve-souris, des rats, des araignées, des tortues, des petits cochons sauvages et même une race locale de chats. Ils rencontreront aussi des sortes de lézards rayés qui peuvent atteindre une taille de 2 mètres 50. Les insectes, que ce soit au sol ou dans l'air, sont omniprésents. Le climat est plutôt doux (la température moyenne annuelle est entre 18 et 33 °C et les précipitations annuelles de 337 centimètres. Sauf entre les mois d'octobre et de mars, les îles sont frappées par la Mousson.

Les autochtones sont de type négroïde, on pense qu'ils sont fixés ici depuis le Pléiostène. Sans contact avec les civilisations plus évoluées jusqu'ici, ils ne connaissent pas le secret du feu et doivent entretenir un foyer en continu. Ils sont divisés en douze tribus, parlant chacune un dialecte dérivé du même langage simpliste de base, qui ne ressemble à aucun autre. Les habitants ont depuis longtemps la réputation de cannibales féroces. Depuis des siècles, les marins qui abordaient sur ces rivages sinistres étaient systématiquement massacrés. Pourtant les habitants actuels nient ce passé de cannibales. Une politique de conciliation a réussi à convaincre les autochtones, et maintenant, au milieu des années 1920, les voyageurs n'ont rien à craindre de la population locale, sauf dans les endroits les plus reculés.

En 1789, les Anglais fondèrent une colonie, nommée Port Cornwallis, sur le site de l'actuel Port Blair. Ce comptoir périclita rapidement et sept ans plus tard, ses habitants furent rappelés en Inde. En 1839, un médecin allemand y fut tué ; plus tard, en 1844, deux transports de troupes britanniques firent naufrage dans les parages de ces îles. De nombreux naufragés furent tués par les natifs. Après la répression du soulèvement de 1857 en Inde, on construisit la ville de Port Blair, près du site de l'ancien comptoir, mais éloignée des marécages salés que l'on disait foyer de pestilence. Depuis cette époque, les îles furent utilisées comme bagne et on y transportait les prisonniers destinés à y travailler. Les sentences étaient quelquefois si longues que l'on autorisait le débarquement des femmes et des enfants des condamnés. En 1921, le flux de bagnards s'arrêta officiellement, bien que quelques criminels y furent envoyés depuis. La population actuelle est de 7 000 personnes, ceci comprenant les femmes et les enfants venus sur l'île et les enfants qui y sont nés. Il y a aussi quelques immigrants venant de Natal et des équipes de Karen qui vivent de la forêt comme bûcherons. Tous ces gens vivent à côté de Port Blair et ne s'aventurent que rarement au plus profond des îles.

L'économie est basée sur l'exportation de bois rares tels que le Bois de Zèbre, le Padouk rouge et le bois de Satin. Des plantations produisent également du café, du cacao, du thé et des noix de coco. Tout le commerce passe par un commissaire venu d'Angleterre, qui réside à Port Blair et qui a toute autorité pour administrer les îles Andaman et Nicobars. Il commande personnellement une équipe d'Européens et une garnison de troupes Anglaises et Hindous. La police est assurée par un petit bataillon de troupes Hindous.

Informations pour le Gardien

Cynthia Baxter, la fille du professeur, habite maintenant les îles Andaman depuis de nombreuses années et est maintenant une des personnes étrangères à avoir vécu aussi longtemps parmi les natifs. Les Investigateurs, en fonction des indices qu'ils auront récoltés dans les aventures précédentes, peuvent ou non la soupçonner pour la mort de son père.

Ces îles sont quasiment à l'autre bout du monde par rapport à la côte Est des Etats-Unis (plus de 16 000 kilomètres).

Si les Investigateurs utilisent le bateau de Colin, leur voyage prendra 3 à 4 semaines. S'ils doivent s'y rendre par d'autres moyens, il leur faudra d'abord aller jusqu'à Calcutta, car c'est de là que partent les navettes qui se rendent dans les îles. Ils devront acheter des places sur un cargo, pour un voyage qui durera, en fonction des autres arrêts, entre 3 et 7 jours.

Cynthia Baxter

C'est une fille assez forte, à la constitution solide avec une légère tendance à l'embonpoint. Ses cheveux chatains sont coupés courts, et la plupart du temps cachés sous une espèce de casque. En ajoutant à ce portrait une paire de chaussettes remontant jusqu'aux genoux, une chemise et un short kakis, elle donne l'impression d'une personne plutôt rustique. Sa voix est assez haut perchée et aigüe. Elle est très myope et porte en permanence de petites lunettes épaisses.

Née le 18 juillet 1885, Cynthia n'avait pas 8 ans quand sa mère mourut en accouchant de son frère. Après la piqûre d'araignée qui faillit lui être fatale, elle commença, avec l'approbation de son oncle à aller régulièrement à la messe catholique et a même envisagé un moment de devenir nonne. Cette idée fut vite abandonnée et elle entama, en prenant son oncle comme modèle, des études de médecine. Elle entra à l'université en 1903 et put finir ses études grâce à l'influence de son oncle qui l'aida et applanit les difficultés devant elle. Cynthia lui en sera toujours reconnaissante. Pour faire plaisir à Julian, elle devint missionnaire-médecin, décidant d'apporter à la fois les méthodes de la médecine moderne et la parole de Dieu aux pauvres sauvages ignorants.

Elle partit pour les îles Andaman, contrôlées par l'Angleterre en 1913 et établit bientôt sur l'île principale une petite clinique. Par le biais d'aides médicales et de dons de nourritures, elle ne tarda pas à établir d'excellentes relations avec les indigènes et en convainquit certains de faire le voyage jusqu'à Port Blair pour s'y faire baptiser selon la foi catholique.

En 1918, Cynthia fût kidnappée par une petite tribu de Tcho-Tcho établie sur l'île à côté de la mission. Le prêtre Tcho-Tcho, en voyant Cynthia de loin avait reconnu en elle la marque de l'araignée. Après l'avoir capturée, il la convertit au culte et à l'adoration d'Atlach-Nacha, un de leur dieu du mal. La fille de Baxter qui n'a jamais eu une très forte personnalité, eu le cerveau lavé et se mit à pratiquer ce culte. Le prêtre Tcho-Tcho connaît bien les Contrées du Rêve (il s'y déplace sous la forme d'un terrible nain noir). Par le biais de ses visites dans ce pays, il a eu vent des activités de Philip Baxter et de l'Académie du Mardi Soir. Alerté par leurs découvertes et craignant qu'ils n'en découvrent encore plus, il se résolut à stopper leur travail, aidé en cela par Cynthia.

Cynthia apparaît aux yeux des Investigateurs comme une servante de Dieu qui a pour mission d'aider les peuplades défavorisées. Elle ne fera aucune allusion aux Tcho-Tcho ou à l'approche d'Azathoth, mais se demande bien ce que peuvent lui vouloir ces gens qui viennent de si loin pour la voir.

En réalité, elle est toute dévouée à Atlach-Nacha. La seule personne qui puisse la détourner de cette voie est son oncle Julian et il est peu probable qu'il soit sur place avec les Investigateurs.

Cynthia Baxter

FOR : 14 CON : 15 TAI : 14 INT : 16 POU : 18
DEX : 12 APP : 08 EDU : 20 SAN : 00 Pdv : 15

Compétences : Anthropologie : 25 %, Astronomie : 10 %, Mythe de Cthulhu : 46 %, Bibliothèque : 75 %, Nager : 75 %, Botanique : 35 %, Parler l'Andaman : 65 %, Diagnostiquer Maladie : 75 %, Pharmacologie : 65 %, Discrétion : 30 %, Premiers Soins : 90 %, Discussion : 40 %, Psychologie : 35 %, Esquiver : 25 %, Se cacher : 60 %, Géologie : 10 %, Soigner empoisonnement : 35 %, Lire/Ecrire le Latin : 55 %, Soigner Maladie : 85 %, Marchandage : 25 %, Zoologie : 15 %
Sort : La terrible malédiction d'Azathoth.

Port Blair

C'est le seul endroit sûr et suffisamment profond où les bateaux peuvent jeter l'ancre, et même si les Investigateurs arrivent avec le bateau de Colin, c'est là qu'ils seront forcés d'aborder. Port Blair est à l'origine un port colonial : il possède un bazar, un local avec radio et un hôpital assez bien équipé.

Le commissaire des îles est le major Ashley Nichols du British Foreign Office, qui est en poste ici depuis quatre ans. Le major n'a rencontré Cynthia que deux fois car elle n'est que rarement venue à Port Blair et lui n'a jamais voyagé aussi loin au Nord. Il sera heureux de rencontrer des personnes civilisées et offrira ses services et ceux que met le gouvernement britannique à sa disposition pour aider les Investigateurs. Il les autorisera à consulter ses dossiers non confidentiels s'ils le souhaitent. En réussissant un jet sous Bibliothèque, ils y trouveront le **Papier d'Azathoth** n° 42 dont la copie est donnée ci-après.

S'ils le désirent, le major fournira également aux Investigateurs deux guides indigènes (des prisonniers déportés) pour les mener à travers la jungle jusqu'à l'établissement de Cynthia Baxter. Il précisera que les natifs de l'île peuvent se montrer hostiles et les préviendra que deux prisonniers se sont évadés et se cachent dans la partie nord de l'île ; bien qu'il soit persuadé que les deux hommes reviendront tôt ou tard à Port Blair pour se rendre, il préfèrera avertir les Investigateurs : ce sont des tueurs et ils doivent être considérés comme dangereux.

PAPIER D'AZATHOTH N° 42
Le Commissaire des îles Andaman :

Le 31 août 1918.

On m'a raconté récemment que Cynthia Baxter, une missionnaire, aurait été kidnappée par une tribu de primitifs vivant sur l'île voisine. Les autochtones prétendent que les membres de cette tribu ne sont pas de vrais Andaman, de par leur aspect physique et leur langage. J'ai envoyé une patrouille pour enquêter mais après qu'ils aient questionné la tribu Onge qui vit à côté de la mission, j'ai une autre version des faits : d'après le guérisseur local, Mlle Baxter aurait tout d'abord refusé d'accompagner les indigènes en question, puis après avoir discuté avec leur chef, elle aurait finalement accepté et serait montée de son plein gré dans leur canoë. Elle est revenue le lendemain sans qu'aucun mal ne lui ait été fait.

— Colonel Leslie Talbot.

Le Premier Guide, Sikander

FOR : 11 CON : 12 TAI : 09 INT : 12 POU : 10
DEX : 14 APP : 13 EDU : 06 SAN : 45 Pdv : 11

Armes : Couteau 45 %, 1D6

Compétences : Baratin : 45 %, Parler Anglais : 65 %, Discrétion : 65 %, Pickpocket : 75 %, Esquiver : 65 %, Sauter : 45 %, Grimper : 75 %, Se cacher : 35 %

C'est un Hindou d'environ 30 ans. Sa femme et ses trois enfants vivent avec lui sur l'île. Il est là depuis 8 ans et parle mieux anglais que Mahbub. Il a été déporté pour le vol d'un cheval. C'est un homme sur lequel on peut compter mais si l'occasion lui est offerte, il volera une des armes du groupe pour la cacher dans la jungle, dans l'intention de venir la reprendre plus tard. La détention d'armes à feu lui est interdite mais il fait ceci dans le but de défendre sa famille contre les autres détenus.

Le Deuxième Guide, Mahbub

FOR : 14 CON : 13 TAI : 13 INT : 11 POU : 10
DEX : 12 APP : 10 EDU : 04 SAN : 40 Pdv : 13

Compétences : Discrétion : 45 %, Parler Anglais : 35 %, Esquiver : 45 %, Pickpocket : 25 %, Grimper : 55 %, Sauter : 35 %, Mythe de Cthulhu : 08 %, Se cacher : 55 %, Parler l'Andaman : 35 %.

C'est un musulman qui habitait à Delhi, il est accusé de meurtre et vit sur l'île depuis près de 20 ans. Il parle moins bien anglais que son compagnon et n'est guère loquace ni très énergique.

La Marche à travers la Jungle

La clinique de Cynthia Baxter se trouve sur la côte Ouest de l'île de Baratang, à près de 70 kilomètres. Tout d'abord, les Investigateurs emprunteront des pistes puis des sentiers, mais avant la fin du premier jour de voyage, ils seront obligés de s'ouvrir un chemin à travers la végétation et de patauger dans des marécages boueux. Il est impossible de faire le trajet en une journée, il faudra au moins 3 jours. Sikander et Mahbub se chargeront d'installer le campement, d'allumer le feu et de faire la cuisine.

Le dernier jour du voyage, à peu près deux heures après avoir levé le camp, les Investigateurs aperçoivent, 15 mètres devant eux, une trouée dans les arbres de laquelle provient un sourd bourdonnement — un peu comme le bruit que ferait un gros insecte ou beaucoup de petits. En s'approchant de cette clairière, ils tomberont sur les restes d'un village que Mahbub identifiera comme Andaman. Le bourdonnement provient d'un arbre proche, à environ 7 mètres 50 du sol. A cette hauteur, une plateforme rudimentaire de 2 mètres de côté est construite avec des branches ; de là proviennent ce bruit persistant et une odeur nauséabonde de décomposition. Si quelqu'un désire y monter, il doit réussir un jet sous Grimper.

Bien que d'habitude, les Andamans enterrent leurs morts, quand il s'agit d'un chef particulièrement vénéré, ils exposent son corps après l'avoir hissé en haut d'un arbre, puis ils abandonnent leur village pour au moins trois mois. Sur cette plate-forme donc se trouve un corps en décomposition et qui semble onduler sous les mouvements des milliers d'insectes en train de le dévorer. Ce village est l'ex-campement des Jarawa. Les chasseurs de ce clan retournent de temps en temps vérifier si le corps de leur chef est toujours en place, ou si la plate-forme est toujours en bon état. Si celle-ci a été dérangée, ils traqueront les Investigateurs pour les tuer. Ils n'auront aucun problème pour repérer les empreintes des chaussures et ne sont pas dérangés outre mesure par le fait de vouloir tuer des blancs. Si le corps n'a pas été dérangé, les Andamans ne feront aucune représaille. Quelques heures après cette découverte, les Investigateurs arriveront à la clinique de Cynthia Baxter.

La Mission

La clinique est construite en rondins, montée sur pilotis et entourée de huttes indigènes. Environ deux douzaines d'Andaman (de la tribu Onge) vivent ici avec Cynthia. Quand les Investigateurs arriveront, la plupart des primitifs et la fille de Baxter, que cette dernière ait été prévenue ou non de cette visite, seront présents. La mission est à une centaine de mètres de la mer, sur un sol sec ; la zone est exempte de végétation et entretenue.

De l'autre côté de l'eau, à moins de deux kilomètres se trouve une petite île qui s'étend sur 8 à 10 kilomètres, recouverte d'une jungle dense. Cynthia accueillera les visiteurs et s'assurera qu'ils ont un endroit décent pour planter leurs tentes. Elle les présentera à quelques Andaman dont certains baragouinent l'anglais. Si les Investigateurs ont l'occasion de fouiller les appartements de Cynthia, ils peuvent retrouver, caché dans son cabinet, son journal, qu'elle tient depuis son arrivée en 1913 (**Papier d'Azathoth** n° 33 dont la copie suit).

PAPIER D'AZATHOTH N° 33
Extraits du Journal tenu par Cynthia Baxter :

3 septembre 1916 : Il vient de m'arriver la chose la plus importante de ma vie. J'ai visité l'île en face de la nôtre, de l'autre côté du bras de mer. Depuis longtemps je voulais prendre contact avec le peuple qui y vit pour leur enseigner ma philosophie issue des universités. Maintenant c'est moi leur élève. Ils m'apprennent de nouvelles choses et aident ma mémoire à se souvenir d'autres plus anciennes, des événements qui se sont produits pendant mon enfance, mais que j'avais oublié dans cette vie d'illusions que j'ai menée depuis. Bientôt la vérité sera révélée, un nouveau soleil apparaîtra dans le ciel.

11 octobre 1917 : Nous avons eu un visiteur ; un étrange bonhomme, Silas Patterson, qui se prétendait être un ami de l'oncle Julian. C'est un anthropologiste et il est resté là plusieurs jours pour étudier les Onges, mais il est clair qu'il était bien plus intéressé par mes amis de l'autre île. Il a voulu emprunter un canoë pour s'y rendre mais a changé d'avis quand nous lui avons dit combien ces primitifs pouvaient être cruels quand ils étaient dérangés. Je pense qu'il était plutôt inoffensif mais je suis bien contente qu'il soit parti.

12 novembre 1917 : Aujourd'hui j'ai rendu visite au peuple de l'île. J'ai appris à connaître Yog-Sothoth.

CARTE "DES ÎLES ANDAMAN AU TIBET"

MTS.
POLO MTS.
KUNLUN MOUNTAINS
TANGLA RANGE
KHALAMBA PEAK
TANGLA MTS.
EVEREST
BHUTAN
Tassgong
Brahmaputra R.
Bishnath
Nowgong
PATKOI
Rungpur
R. Silchar
Sylhet
Manipur
Dacca
Calcutta
Chittagong
Mandalay
Mouths of the Ganges and Brahmaputra
Mouths of the Mahanadi
Arakan
Pagham
Akyab
Kyaukphyoo
Ramree I.
Bluff Pt.
BAY OF BENGAL
Bassein
Rangoon
C. Negrais
Mouths of the Irrawaddy
Preparis I.
Gulf of Martaban
Great Coco I.
Andaman Is.
Rutland Is.
Little Andaman I.
Ten Degree Channel

MONOLITHE
VILLAGE DES TCHO-TCHO
N
MISSION
CAVERNE
CARRIÈRE AUX FOSSILES
VILLAGE MORTUAIRE
L'ILE DES TCHO-TCHO
0 1 1.5 3 km

INDE
CALCUTTA
BIRMANIE
RANGOON
OCÉAN INDIEN
THAÏLANDE
LE NORD ANDAMAN
LE CENTRE ANDAMAN
LE SUD ANDAMAN
PORT BLAIR
LE PETIT ANDAMAN
ILES NICOBARS
LES ILES ANDAMAN
SUMATRA
N
0 40 80 160 Km

Les Habitants des Iles Andaman

Ce sont des gens assez petits. La taille moyenne pour un homme est 1 mètre 45 et pour une femme de 1 mètre 35. Si les hommes sont plutôt beaux pour des normes européennes, ce n'est pas le cas de leurs compagnes qui seraient assez prognates et aux traits grossiers. Les natifs sont très primitifs et ne connaissent même pas le moyen de faire du feu, ils doivent entretenir soigneusement les foyers qu'ils découvrent au hasard des éclairs et autres phénomènes naturels. Les hommes fabriquent et utilisent de magnifiques arcs de bois et beaucoup sont d'excellents tireurs. Une femme avertit qu'elle est veuve en portant sur ses épaules le crâne de son mari.

Bien que les Onges vivant autour de la clinique soient baptisés suivant la foi catholique (les primitifs laissaient échapper de petits rires nerveux lors de la cérémonie), ils sont encore très superstitieux et se protègent des esprits en se recouvrant le corps d'argile blanc et de peinture rouge, ou plus couramment par scarification. Leurs rituels imposent des chants et des pleurs.

L'Homme Andaman Typique

FOR : 09	CON : 12	TAI : 07	INT : 13	POU : 12
DEX : 13	APP : 12	EDU : 00	SAN : 60	Pdv : 10

Armes : Arc : 85 %, 1D6+1

Compétences : Camouflage : 80 %, Sauter : 75 %, Discrétion : 80 %, Se cacher : 90 %, Ecouter : 85 %, Suivre une piste : 90 %, Esquiver : 65 %, TOC : 85 %, Grimper : 85 %.

L'Ile des Tcho-Tcho

C'est la petite île à côté de la clinique, de l'autre côté du bras de mer. Les Investigateurs n'auront probablement pas le temps de l'explorer avant que Cynthia ne soit « kidnappée » ; cependant s'ils souhaitent le faire ce sera à vous d'adapter le scénario en conséquence.

Le village Tcho-Tcho se compose de petites huttes serrées les unes contre les autres, habitées par 10 hommes, 6 femmes et 3 enfants. Physiquement, ils ressemblent superficiellement aux Andaman mais leur peau est plus claire et ils ont plus le type asiatique. Ils attaquent à vue toute personne qu'ils rencontrent sur leur île. S'ils relèvent les traces de l'équipe, ils suivront la piste et tendront une embuscade pour en capturer les membres en vue du sacrifice.

Le Prêtre Tcho-Tcho

Ce prêtre est le plus vieux des Tcho-Tcho et le chef de la tribu. Au cours d'un combat, il restera derrière ses hommes pour lancer ses sorts alors que ses compagnons combattront et mourront pour lui. S'il est engagé dans un combat, il tentera de s'échapper pour se rendre à la carrière et y lancer le sort : « Appeler un enfant d'Atlach-Nacha », afin de rendre à la vie un fossile d'araignée et de l'envoyer attaquer ses ennemis. Après la métamorphose de Cynthia, il portera l'ancienne peau de la fille de Baxter sur ses épaules. N'importe qui en voyant cela perdra 1/1D6 points de San.

FOR : 12	CON : 15	TAI : 08	INT : 15	POU : 26
DEX : 15	APP : 13	EDU : 00	SAN : 00	Pdv : 12

Armes : Arc : 75 %, 1D6+1 + poison, décrit ci-dessous
Fouet de cuir : 75 %, 1D3 + alkaloïde, voir ci-dessous.

Compétences : Camouflage : 65 %, Mythe de Cthulhu : 40 %, Discrétion : 95 %, Sauter : 65 %, Ecouter : 90 %, Se cacher : 90 %, Esquiver : 55 %, Suivre une piste : 60 %, Grimper : 90 %, TOC : 65 %.

Sorts : Contacter Atlach-Nacha, La terrible malédiction d'Azathoth, Appeler un enfant d'Atlach-Nacha, Flétrissement.

Appeler un enfant d'Atlach-Nacha

Ce sort ne peut marcher qu'avec les fossiles affleurant dans la carrière de l'île. Là, enchassées dans des pierres datant de centaines de millions d'années, se trouvent les araignées fossilisées du même type que celle qui a attaqué Philip Baxter. Ce sort doit être lancé sur un fossile choisi, pour être efficient. Il faut 10 minutes pour le lancer et il coûte 1 Point de Magie par point de taille du fossile à ressusciter. Le prêtre utilisera 14 Points de Magie pour ramener à la vie l'araignée géante.

Le Guerrier Tcho-Tcho Type

FOR : 14	CON : 15	TAI : 07	INT : 12	POU : 12
DEX : 15	APP : 08	EDU : 00	SAN : 00	Pdv : 11

Armes : Arc : 80 %, 1D6+1*
Fouet en cuir : 50 %, 1D3**

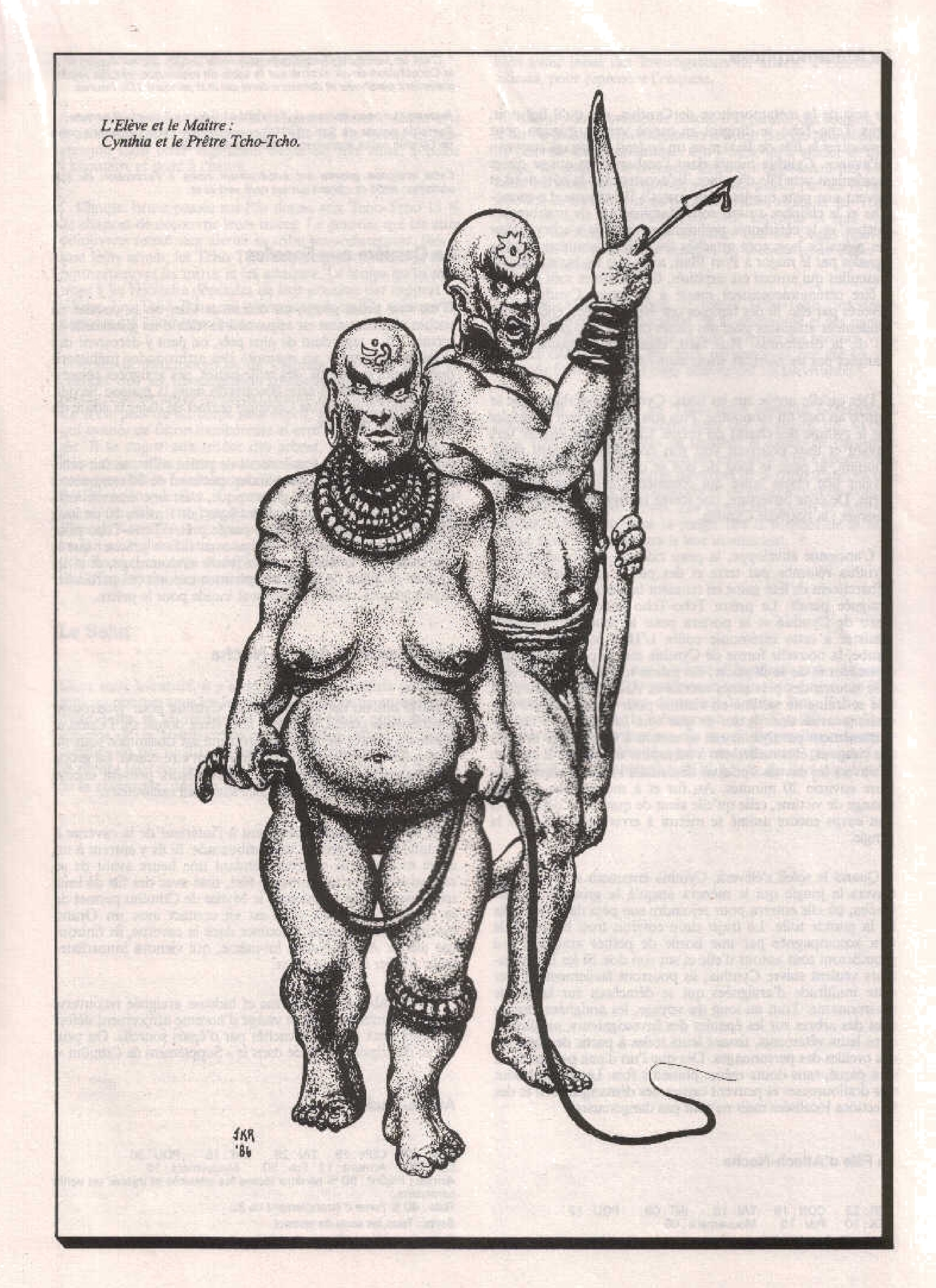
** Les pointes des flèches Tcho-Tcho sont plongées dans du poison narcotique ayant une force de 12. Si on ne réussit pas à résister à ce poison, on tombe dans un profond sommeil en moins de 1D6 minutes et on ne pourra pas être réveillé quelque soit le moyen utilisé avant 1D3 heures. Si le jet réussit, la victime ayant quand même le poison dans le corps perdra 6 points de Constitution (cette perte est cumulative) ; il faudra partir de la nouvelle constitution pour résister à d'autres doses éventuelles.*

*** Les fouets Tcho-Tcho sont tressés avec des éclats de bambou enduits de venin. Toute personne blessée par ce fouet perd un Point de Vie supplémentaire tous les 1D6 rounds après le premier coup, et ce jusqu'à ce qu'elle soit soignée en réussissant un jet sous Premiers Soins.*

Compétences : Camouflage : 85 %, Mythe de Cthulhu : 20 %, Discrétion : 85 %, Sauter : 65 %, Ecouter : 80 %, Se cacher : 80 %, Esquiver : 65 %, Suivre une piste : 90 %, Grimper : 85 %, TOC : 75 %.

L'Obélisque

Dans une petite clairière, non loin du village se dresse un monolithe de pierre noire, un obélisque de 6 mètres de haut et taillé dans un seul bloc. Bien qu'il soit exposé aux intempéries, on arrive encore à lire les signes dont il est recouvert. La surface est couverte de symboles géométriques qui dérangent étrangement la vue. En les regardant du coin de l'œil, ils semblent bouger et pulser, mais ces mouvements s'arrêtent quand on regarde le monolithe en face. Si on colle son oreille contre la pierre, on peut la sentir palpiter, cela coûte 0/1D3 points de San. De grandes pierres rondes qui semblent dater de temps très anciens, sont réparties autour de l'obélisque et beaucoup portent encore de grossières gravures. Elles représentent des araignées se nourrissant et chassant de petits humains, alors que des comètes ou des étoiles filantes passent dans le ciel au-dessus de ces scènes.



L'Elève et le Maître :
Cynthia et le Prêtre Tcho-Tcho.

La Métamorphose

Le soir de la métamorphose de Cynthia, dès qu'il fait noir, deux Tcho-Tcho se dirigent en canoë vers la mission pour rencontrer la fille de Baxter en un endroit du rivage convenu à l'avance. Cynthia monte dans l'embarcation qui se dirige rapidement vers l'île d'en face. Ils acostent sur la côte nord et suivent une piste qui les mène jusqu'à l'obélisque. Le monolithe et la clairière autour sont illuminés par de nombreuses torches, et la cérémonie préliminaire vient de s'achever. Sur des pieux de bois sont attachés les deux prisonniers évadés, signalés par le major à Port Blair, ainsi que les Investigateurs masculins qui auront été capturés. Ces hommes sont destinés à être cérémonieusement marié à la future Cynthia, puis dévorés par elle. Si des femmes ont été capturées, elles seront solidement attachées avec des lianes dans le village jusqu'à la fin de la cérémonie. Plus tard, elles seront massacrées et mangées par les primitifs selon leurs rites.

Dès qu'elle arrive sur les lieux, Cynthia se déshabille et se campe en face du monolithe. Puis son corps se met à onduler sur le rythme des chants du prêtre. Elle s'incline ensuite vers l'avant et tous pourront voir son dos démesurément enflé. Soudain, la peau le long du dos se déchire et s'écarte pour révéler une chose noire qui commence à remuer horriblement. De cette ouverture, une forme répugnante commence à émerger : la nouvelle Cynthia.

L'ancienne enveloppe, la peau ridée et désormais vide de Cynthia retombe par terre et des pattes apparaissent et se débarrassent de leur gaine en remuant faiblement ; une énorme araignée paraît. Le prêtre Tcho-Tcho endossera l'ancienne peau de Cynthia et la portera pour le reste de l'aventure. Assister à cette cérémonie coûte 1/1D8 point de San. A l'aube, la nouvelle forme de Cynthia sera capable de bouger librement et de se déplacer. En même temps, elle commence à se nourrir des personnes sacrifiées. Aidée par les primitifs, elle se traîne de victime en victime pour y enfoncer ses crochets incurvés dans le dos de leur cou. Le prisonnier est instantanément paralysé et elle se mettra à lui manger la chair du visage et, éventuellement à lui aspirer et manger le cerveau à travers les cavités optiques désormais vides. Chaque repas dure environ 20 minutes. Au fur et à mesure que Cynthia change de victime, celle qu'elle vient de quitter est détachée et son corps encore animé se mettra à errer sans but dans la jungle.

Quand le soleil s'élèvera, Cynthia entamera son voyage à travers la jungle qui le mènera jusqu'à la grotte d'Atlach-Nacha, où elle entrera pour rejoindre son père dans les replis de la grande toile. Le trajet dure environ trois heures. Elle sera accompagnée par une horde de petites araignées qui grouilleront tout autour d'elle et sur son dos. Si les Investigateurs veulent suivre Cynthia, ils pourront facilement repérer cette multitude d'araignées qui se détachent sur la jungle environnante. Tout au long du voyage, les araignées tomberont des arbres sur les épaules des Investigateurs, se glissant dans leurs vêtements, tissant leurs toiles à partir des bras ou des oreilles des personnages. Dès que l'un d'eux paniquera, il sera piqué, sans doute même plusieurs fois. Les piqûres sont très douloureuses et peuvent causer des démangeaisons et des infections localisées mais ne sont pas dangereuses.

La Fille d'Atlach-Nacha

FOR : 22 CON : 18 TAI : 18 INT : 09 POU : 12
DEX : 10 Pdv : 18 Mouvement : 05

Arme : Piqûre : 1D10 + venin*

** C'est un venin paralysant avec une force de 20. S'il est supérieur à la Constitution de sa victime sur la table de résistance, elle est immédiatement paralysée et demeure dans cet état pendant 1D6 heures.*

Armure : La peau épaisse de l'araignée lui donne 5 points d'armure.
Perte de points de San : 1/1D8 points de San ; voir l'ancienne peau de Cynthia coûte également 1/1D8 points de San.

Cette araignée géante est entièrement noire à l'exception de son abdomen enflé et vibrant qui est rayé vert et or.

La Carrière aux Fossiles

C'est une petite gorge, au centre de l'île, où la couche de roches sédimentaires est apparue à la suite d'un glissement de terrain. En y regardant de plus près, on peut y découvrir des dizaines de fossiles en majorité des arthropodes préhistoriques — des scorpions, des mille-pattes, des araignées ressemblant étrangement à celle découverte dans la maison Baxter. Un jet sous zoologie ou Géologie permet de dater la strate du Mésozoïque primaire.

La plupart de ces fossiles sont de petite taille ; en fait celle-ci varie du minuscule jusqu'à des spécimen de 30 centimètres de long. L'un d'eux est gigantesque, c'est une énorme araignée. Cette horreur du fond des âges fait 1 mètre 80 de long (Taille : 14) et sera ressuscitée par le prêtre Tcho-Tcho pour être envoyée contre les Investigateurs. Il faut préciser que le sort n'est pas valable pour un fossile endommagé, et si les joueurs décident de briser les spécimen exposés (en particulier le plus grand), ceux-ci deviennent inutile pour le prêtre.

La Caverne d'Atlach-Nacha

C'est le but du dernier voyage de Cynthia pour y retrouver son nouveau père. L'entrée de la caverne donne sur l'Ouest et mesure 6 mètres de large. L'ouverture est dissimulée sous un rideau de végétation qui peut facilement être écarté. La grotte s'enfonce dans la terre et les Investigateurs peuvent encore distinguer les traces de l'araignée sur le sol caillouteux.

Si les Investigateurs pénètrent à l'intérieur de la caverne à sa suite, elle leur tendra une embuscade. Si ils y entrent à un autre moment, ils erreront pendant une heure avant de se retrouver devant un immense filet, tissé avec des fils de toile très épais. Un jet réussi sous le Mythe de Cthulhu permet de se rappeler que cette toile est en contact avec un Grand Ancien. S'ils persistent à fouiner dans la caverne, ils finiront par alerter Atlach-Nacha lui-même, qui viendra immédiatement vérifier ce qui se passe.

Il ressemble à une énorme et hideuse araignée recouverte de poils sombres, avec un visage d'homme atrocement déformé, aux yeux rouges et cachés par d'épais sourcils. On peut lire sa description détaillée dans le « Supplément de Cthulhu ».

Atlach-Nacha

FOR : 30 CON : 75 TAI : 25 INT : 15 POU : 30
DEX : 25 Armure : 12 Pdv : 50 Mouvement : 15

Armes : Piqûre : 60 % pénètre toutes les armures et injecte un venin paralysant.
Toile : 80 % Force d'étranglement de 20
Sorts : Tous les sorts de contact.
Perte de points de Santé : 1/1D10 points.

Rencontres sur l'île des Tcho-Tcho

Il est vraisemblable que les Investigateurs seront découverts et attaqués s'ils se promènent sur cette île. La vitesse de progression dans cette végétation dense est très lente, à peine 1 kilomètre et demi à l'heure.

Chaque heure passée sur l'île donne aux Tcho-Tcho 15 % de chances de découvrir leurs traces. Le guerrier qui les aura découverts retournera alerter sa tribu immédiatement. Saisissant leurs armes, les Tcho-Tcho se précipiteront dans la forêt pour retrouver les intrus et les attaquer. Le temps qu'ils mettront à les rejoindre dépendra de leur position par rapport au village. Les Tcho-Tcho qui connaissent bien l'île peuvent s'y déplacer à 5 kilomètres/heure.

Après la métamorphose de Cynthia, il y aura 15 % de chances que les Investigateurs tombent sur une de ses victimes, relâchée après qu'elle ait dévoré la chair de son visage. Ce n'est plus qu'un corps sans esprit, les os du crâne à nu, qui avance de façon incohérente et erre sans but dans la jungle. Il se cogne aux troncs des arbres, tombe par terre, se relève comme un pantin ; voir ce visage grimaçant, sans yeux, ou apparaît à la fois le rouge du sang et le blanc des os coûte 0/1D6 points de San. Le pauvre bougre ne reconnaît personne, en fait il ne perçoit même pas son environnement. Bien qu'il semble se diriger vers les Investigateurs, il passera en fait au milieu d'eux sans les voir, comme perdu dans un brouillard. Les corps se déplaceront pendant 1D6 jours puis ils s'effondreront et pourriront sur place.

Le Salut

Dans cette aventure, il y a de bonnes probabilités pour que tous ou presque tous les Investigateurs soient capturés par les Tcho-Tcho et se retrouvent liés aux pieux pour être les témoins de la transformation de Cynthia. Alors ils seront sacrifiés un par un à l'araignée et son terrible appétit. Le fait de perdre tous ces personnages ne devrait pas nuire à la suite de la campagne, dans la mesure où les joueurs pourront très bien avoir laissé des Investigateurs en attente à Boston ou ailleurs, pour reprendre l'enquête.

Mais si vous ressentez le besoin d'organiser des secours, ou si un ou plusieurs Investigateurs n'ayant pas été pris décident de délivrer leurs camarades, il n'y aura qu'à alerter la tribu Onge, de retour à la clinique. Ceux-ci n'apprécient pas tellement les meurtres et, surtout s'ils sont menés par les Investigateurs, ils seront plus qu'heureux d'aller attaquer les Tcho-Tcho. Si tous les personnages sont capturés et que vous désiriez les aider, on peut supposer que les Onges peuvent monter d'eux-même une mission de secours pour tenter de sauver Cynthia.

Si les Onges attaquent, le prêtre Tcho-Tcho ordonnera immédiatement la dislocation de la cérémonie et ses participants fuiront dans la jungle. Avant l'arrivée des secours, vous pouvez décider qu'un ou deux personnages ont été les victimes de Cynthia. Les Onges délivreront les survivants.

Pendant ce temps, les Tcho-Tcho aideront l'araignée à rejoindre son nouveau père, alors que le prêtre, lui, se dirigera vers la carrière afin de ranimer le fossile de l'araignée géante et de l'envoyer contre ses ennemis. S'ils s'aperçoivent qu'ils sont suivis, les autres membres de la tribu tendront une embuscade à leurs poursuivants et les attaqueront en bondissant de l'ombre des arbres. Les Onges refuseront de poursuivre les Tcho-Tcho dans la jungle dès la tombée de la nuit, même si les Investigateurs le leur demandent.

Conclusion

En plus des indices sur la venue d'Azathoth et les éclaircissements sur la mort du professeur, les joueurs gagneront 2D6 points de San s'ils ont démantelé la tribu Tcho-Tcho. S'ils arrivent à empêcher la métamorphose de Cynthia et qu'ils la ramènent vers la civilisation, elle pourra éventuellement retrouver sa véritable identité après un traitement psychiatrique approprié. Cela rapportera 1D8 points de San supplémentaires.

Une Aventure-Rêve : Ulthar

Dans lequel les Investigateurs reçoivent une substance aux propriétés fascinantes qui leur permet de franchir le mur du sommeil pour pénétrer dans les Contrées du Rêve et y rencontrer un nain et un dieu aux réponses embarrassantes

Les Investigateurs ont vraissemblablement un peu d'expérience quant aux Contrées du Rêve, et en lisant le journal des rêves de Baxter, ils comprendront que lui aussi a découvert cet endroit. De plus en lisant ce journal on se rend compte que le professeur avait l'intention d'y retourner la nuit de sa présumée mort. Les Investigateurs devront trouver le moyen de s'y rendre à leur tour pour en apprendre plus sur le destin de Philip Baxter.

Si le Gardien ne connaît pas **« Les Contrées du Rêve »**, publié par Chaosium, il trouvera plus loin un résumé des informations à connaître pour faire jouer une aventure-rêve.

La Cité d'Ulthar

Si on a un minimum d'expérience des Contrées du Rêve, on doit connaître cette cité, de toute façon, n'importe quel passant pourra mener un novice jusqu'à ce plaisant endroit. Même si les Investigateurs connaissent déjà Ulthar, il n'est pas si aisé de retrouver la bibliothèque — c'est un endroit magique qui change de place de temps en temps. Pour la trouver, l'Investigateur qui a le Pouvoir le plus élevé devra faire un jet sous POU fois 1. Si le jet est râté, il devra lancer 1D6 et regarder les conséquences sur la table ci-dessous. Il faudra recommencer cette procédure jusqu'à ce que la bibliothèque soit trouvée.

Table des Rencontres à Ulthar

1D6	*Conséquences*
1	Les chats d'Ulthar
2	La procession des personnalités
3	Une boutique de marchand
4	Une taverne
5	Le Père Fantôme
6	Philip Baxter

(1) Les chats d'Ulthar : les rêveurs rencontreront une bande de chats (2D100 individus) de différentes couleurs et races, en train de se chauffer au soleil en haut d'un mur ou ailleurs.

(2) La procession du Bourgmestre Kranon : elle est précédée par des bruits de trompettes que l'on entend de loin, et par la rumeur de la population sortant des maisons ou des boutiques pour la regarder passer. La première chose que l'on peut voir c'est une rangée de joueurs de trompes brillantes en cuivre surmontée de bannières de pourpre et d'or. Les musiciens sont suivis par des jeunes filles qui lancent des pétales de roses et de chrysanthèmes sur les pavés de la route ; derrière viennent quatre prêtres en robes bleues, bénissant la population sur leur passage. Puis vient une rangée d'hommes en armes, les visages cachés sous des casques brillants, portant de longues lances, fleuries à leurs extrémités. C'est la garde d'honneur du Bourgmestre. Douze filles souriantes portent sa chaise sur leurs épaules et, de ce point privilégié, le sage Kranon salue la foule. La chaise à porteurs est suivie d'autres gardes et de tambours qui battent la mesure pendant tout le temps de la procession.

Tout rêveur ayant déjà rencontré Matthew, le compagnon de Julian, le reconnaît immédiatement en Kranon. Dans les Contrées du Rêve, ses handicaps mentaux ou émotionnels n'existent plus et c'est un personnage intelligent et sensé.

Pour pouvoir lui parler, il faudra franchir le piquet des gardes. Pour cela, il faut réussir 2 jets consécutifs sous Discussion ou Baratin sinon les joueurs seront refoulés et ne pourront renouveler leur tentative qu'au cours de leur prochain rêve. Une fois qu'ils auront réussi à lui parler et à se faire connaître (il serait sage de citer le nom de Julian), il se révèlera désireux de les aider. Il ne peut pas quitter la ville mais ils pourront lui demander conseil, tirer des plans avec son aide, etc. De retour au monde réel, Matthew se rappelera vaguement avoir parlé avec les Investigateurs, comme si cela s'était passé dans un rêve. Il sera néanmoins désireux de les aider, du mieux qu'il le pourra.

(3) Une boutique de marchand : c'est en fait une petite échoppe portable qui est tenue par un marchand de passage à Ulthar.

Celui-ci a étalé ses marchandises et discutera avec ses clients par-dessus un comptoir en bois qui est fermé à clé pendant la nuit, à cause des voleurs. On peut trouver plusieurs sortes d'échoppes qui sont répertoriées ci-dessous, et auxquelles vous pouvez ajouter toutes celles que vous voulez. Pour acheter quelque chose, il faut payer en espèce ou en nature ; les prix peuvent varier d'un extrême à l'autre et c'est à vous, le Gardien de les fixer.

(4) Une taverne : toutes les tavernes d'Ulthar sont petites, sombres, chaudes et douillettes. La plupart des clients sont aimables mais peu bavards ; les propriétaires sont en général accueillants et prêts à rendre service aux étrangers. Ulthar possède 4 tavernes : le Nœud Gordien, le Moulin Incliné, la Baleine Blanche, le Café de la Marée du Midi. Le Nœud Gordien est fréquenté par le plus paresseux des bibliothécaires : Nodar. On le distingue facilement grâce à sa robe blanche (avec écrit dessus : Bibliothèque, devant et derrière), il est endormi, sa chaise inclinée, le dossier appuyé contre le mur. Si on le réveille, il sera heureux de conduire les rêveurs jusqu'à la bibliothèque. Une fois là, il les présentera à la personne qui travaille avec lui, Tuker, puis il s'éclipsera vers la partie la plus sombre de l'entrée pour y trouver une chaise et se rendormir le plus vite possible.

(5) Le Père Fantôme : il sera vu au loin, parmi la foule. Quelle que soit la méthode utilisée, les Investigateurs ne pourront pas l'attraper.

(6) Philip Baxter : on pourra l'apercevoir, un peu plus loin, en train d'examiner attentivement le groupe d'un air interrogatif, comme s'il n'était pas sûr de ce qu'il voit. Si les rêveurs s'approchent, la tête de Baxter tombera brusquement en poussière et son corps s'évanouira. Il ne sera plus revu.

Les Échoppes des Marchands

1. REMOULEUR : fabrique et affûte toutes sortes de couteaux.

2. MARCHAND DE CHOUX : ce légume pousse bien autour d'Ulthar et fait partie des plus exportés.

3. VENDEUR D'ÉPÉE : on peut y trouver toutes sortes de sabres et de cimeterres.

4. MARCHAND DE VIN : importe son vin de toutes les régions du Pays des Rêves ; certains sont bons, d'autres moins. Il possède une bouteille du vin d'arbre de lune (très chère).

5. FRITURE : dans un grand baquet d'huile bouillante surnagent d'étranges morceaux (qui ressemblent à de petits rongeurs ou à de gros scarabés). La cuisson est surveillée par une forte dame, habillée d'une robe marron sale. Si jamais on la questionne pour savoir ce que c'est, elle se contentera de hausser les épaules en riant et proposera aux curieux d'en acheter en leur assurant qu'ils seront satisfaits. Si l'un d'eux s'aventure à en manger, il trouvera çà à la fois doux et croquant, avec un goût ressemblant vaguement à celui du crabe frit.

6. MARCHAND DE FRUITS : il vend des fruits exotiques venant des quatre coins des Contrées du Rêve. Ils sont présentés sur un lit de glace qui ne fond jamais — même sous le soleil le plus chaud (le marchand acceptera éventuellement de leur vendre de cette glace magique).

Les Contrées du Rêve et ses Effets

Les Gardiens non familiarisés avec cet endroit doivent comprendre que ce qui suit n'est qu'un résumé nécessairement bref et ne portant que sur les points essentiels.

On ne peut entrer dans les Contrées du Rêve que si l'on dort. Pour y être admis, il faut que la somme des points de San et des Points du Mythe de Cthulhu soit supérieure ou égale à 75. Sinon, quelle que soit la drogue ou le moyen employé, on ne peut y accéder.

Un Investigateur qui réussit à y entrer devient un rêveur, c'est le cas pour les deux aventures « Ulthar » et « La Quête Eternelle ».

En arrivant à l'entrée des Contrées du Rêve, on reçoit une robe, de la nourriture et une dague si on le désire. Le corps ainsi habillé est celui du rêveur, le corps terrestre est toujours en train de dormir dans son lit.

Chaque jour passé dans les Contrées du Rêve correspond à une heure de rêve dans le monde réel. Cependant, l'espace et le temps y sont des notions élastiques qui suivent le déroulement des rêves ; les temps et la table des distances n'y sont plus valables.

Un rêveur peut perdre des points de San en rêvant, comme dans le monde réel, et la perte d'au moins 20 % (entre autres) de ses points de San d'un seul coup provoque des cauchemars dont les effets sont décrits au cours des aventures.

Deux nouvelles compétences, **Rêver et Connaissance des Rêves** sont définies dans ce pays. A cause de leurs spécificités trop poussées, on ne les emploiera pas ici à moins que vous ne soyez habitués à les utiliser.

Pour sortir des Contrées du Rêve, il suffit de se réveiller, mais il est impossible de le faire volontairement, la durée du rêve étant contrôlée par le Gardien. Les souvenirs que gardent les Investigateurs de leur séjour dans ce pays sont confus et embrouillés, à moins qu'ils ne réussissent un jet sous l'Idée dès leur réveil, auquel cas ils se rappelleront clairement leur expérience. Tous les changements dans la San et le Mythe de Cthulhu seront conservés.

Ce pays peut être horrifiant mais aussi fantasque, barroque et très beau. Les décors sont romantiques, médiévaux, renaissance ou classiques. Les forces malveillantes du Mythe sont bien moins présentes dans ce monde, et bien des parties de ces contrées des Rêves sont accueillantes et ensoleillées.

La Bibliothèque d'Ulthar

Ce bâtiment est magique ; il existe simultanément à Ulthar, Thorabon, Hazuth-Kleg et six autres endroits. Si on rentre en venant d'une de ces cités, on en ressort forcément dans la même. Si on ne peut voyager d'Ulthar à Hazuth-Kleg par l'intermédiaire de la bibliothèque, on peut en revanche y rencontrer un ami venant d'une autre ville en lui ayant fixé un rendez-vous préalable. La localisation de l'édifice n'est pas immuable dans les villes où il se trouve, tout se passe comme si il se déplaçait dès que personne ne le regarde, aussi faut-il toujours le rechercher. On ne peut tomber dessus par hasard, il faut une recherche active et volontaire.

Ce grand monument circulaire en pierres, existe depuis des éons. Pour y entrer, les visiteurs passent sous un hall d'entrée voûté et descendent une volée de neuf marches avant de déboucher dans la rotonde centrale. Cette sorte de dôme fait au moins 60 mètres de diamètre et contient des douzaines de tables et de chaises en bois, dont beaucoup sont occupées par des visiteurs venant des neuf villes où la bibliothèque existe. L'éclairage est assuré par le soleil qui passe à travers les larges baies vitrées du toit et se déverse sur les tableaux suspendus à plus de deux mètres au-dessus du sol, tout autour de la salle. Aucune étagère n'est visible, mais, tels les rayons d'une roue, 52 couloirs débouchent sur cette salle centrale. Ces couloirs sont éclairés par des lampes à huile et s'enfoncent en pente douce. Un personnage en robe blanche est assis derrière un bureau encombré de cartes, de dossiers et de rapports, au centre de la salle. Les rêveurs peuvent se promener autant qu'ils le veulent dans la bibliothèque. Aussi longtemps qu'ils demeureront silencieux ou ne tenteront pas de voler des livres, le bibliothécaire (Tukor) les ignore.

Les thèmes des peintures sont variés. Il y a là des portraits d'hommes et de femmes inconnus et d'autres plus étranges : des paysages de cimetières sans fin, de grands arbres torturés avec des crânes, humains ou non, pendant aux branches, des dinosaures à l'affût dans des cités en ruines. On peut remarquer un tableau représentant un vieil homme, vraissemblablement un médecin ou un scientifique, en train de se disséquer lui-même ; dans sa main droite il tient un scalpel et de la gauche, il place une éprouvette de verre sous l'objectif d'un antique microscope. La table de bois sur laquelle il est allongé, est recouverte de ses propres organes, et la scène entière est éclaboussée de sang. Un seau en métal est placé sur le sol pour recueillir les gouttes de sang qui tombent de temps en temps du portrait.

S'ils font le tour de la salle, l'attention des rêveurs sera certainement attirée par une silhouette assise de l'autre côté du hall, penchée sur un livre lourd et imposant. Elle est vêtue de la même façon que les indiens qui vivaient dans le Nord-Est des Etats-Unis, mais avec une peau exceptionnellement pâle et des cheveux couleur de neige (il s'agit du Père Fantôme). Si les rêveurs s'approchent de lui, dès qu'ils seront à moins de 4 ou 5 mètres, l'indien, sans même lever les yeux, disparaîtra dans un battement de paupières. En regardant autour d'eux, ils pourront le voir assis à une autre table du hall.

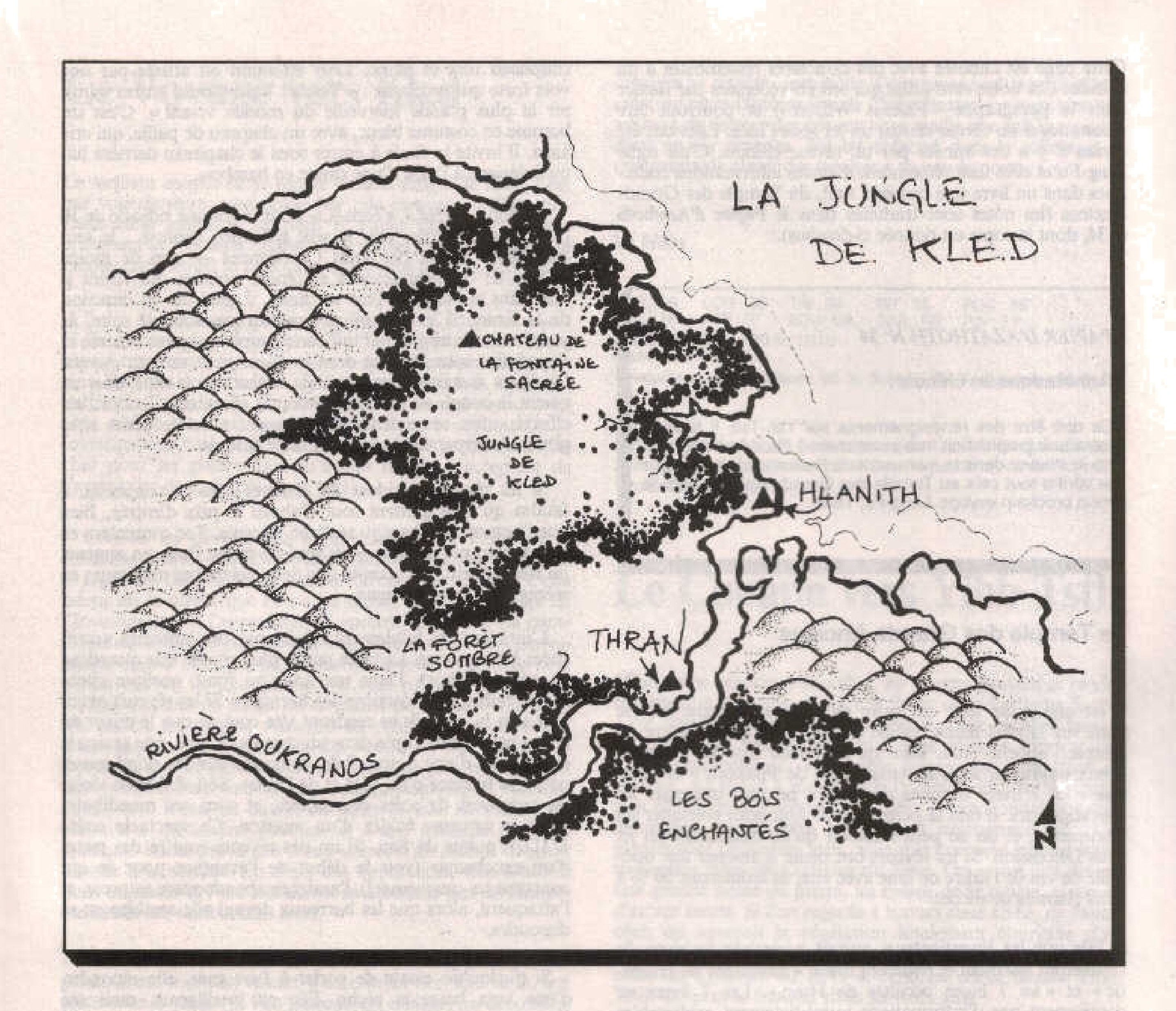
Les joueurs peuvent explorer les couloirs, étroits et sombres où sont rangés les livres. Ils s'étendent aussi loin que peut porter la vue ; ils ont l'air sans fin et sont reliés entre eux par des galeries circulaires qui leur sont perpendiculaires, le tout donnant à l'ensemble la forme d'une gigantesque toile d'araignée. Sur chaque couloir est indiqué le sujet des livres qu'il contient ; les livres eux-mêmes ne sont pas vraiment classés mais plus on avance dans le corridor, plus ils sont vieux. Les lampes à huiles sont toutes pleines mais seules les premières sont allumées de façon à éclairer les cents premiers mètres de chaque couloir.

Si un rêveur décide d'explorer un corridor sur une grande distance, en emportant avec lui sa propre source de lumière, il se rendra compte qu'au fur et à mesure qu'il avance, les connaissances sont stockées par des moyens moins conventionnels que des livres ou des parchemins, mais avec des tablettes de bois, de pierre, d'argile ou de métal, gravées avec des caractères cunéiformes ou soigneusement peintes avec des hiéroglyphes. Après quelques centaines de mètres supplémentaires, on voit même apparaître des méthodes encore plus étranges : des cristaux, des espèces de fantômes apprivoisés, dressés à répéter toujours les mêmes phrases, de grandes bouteilles remplies d'un liquide à l'air sinistre qu'il faut boire pour accéder aux connaissances qu'il renferme, etc. Il y a toujours les tablettes de pierre, les livres et les parchemins mais les signes qui y sont gravés ou peints semblent de plus en plus éloignés de tout les langages que l'on peut connaître. Si le rêveur téméraire va encore plus loin, il risque de tomber dans les fins fonds de la bibliothèque sur un homme-serpent ou même quelque chose d'encore plus déplaisant, consultant un livre parlant d'une science mortelle.

Pour trouver la réponse à une question donnée sur les Contrées du Rêve, on doit faire à chaque fois appel à sa compétence Bibliothèque. Malheureusement, du fait de la relative désorganisation de la bibliothèque, il faudra bien plus de temps pour l'utiliser — 1D3 jours entiers de 8 heures pour chaque recherche. De nombreuses sciences y sont représentées — la Géographie, la Philosophie, la Grammaire, la Théologie, la Zoologie, etc. En règle générale, aucune information ou référence au monde réel n'est donnée.

Tukor n'est pas un magicien. Il est payé par le conseil de la cité de Thorabon pour tenir la bibliothèque, avec l'approbation des autres cités. Il a un assistant d'Ulthar : Nodar. Il n'a aucune idée sur la provenance originelle de la bibliothèque, ni comment sa magie y est maintenue. De par sa grande expérience, il peut la trouver, chaque matin même si elle a changé de place entre-temps, et il sait où sont rangés les livres les plus importants. Il a en fait une bonne idée de la place de chacun des livres situés dans les 100 premiers mètres de chaque corridor.

Le journal de Philip Baxter mentionne le « Cthaat Aquadingen », et les joueurs peuvent désirer consulter cet ouvrage particulier. Il faut l'aide de Tukor pour retrouver ce volume. Dès qu'on lui demandera, il se lèvera de son bureau, prêt à guider les rêveurs mais se rassiéra aussitôt. « Voilà qui est plutôt surprenant », dira-t-il, « vous êtes les seconds aujourd'hui à me demander ce livre, je suis désolé mais quelqu'un est en train de le consulter, vous devez attendre que ce gentleman, au fond là-bas ait fini ». Et il désigne l'indien blanc, de l'autre côté de la salle. Il retournera alors à ses papiers. Il faudra plusieurs heures avant que l'indien en ait fini avec le livre, puis il se lèvera et se dirigera vers l'un des corridors avec le volume sous le bras. Si l'un des rêveurs se précipite vers ce couloir, il arrivera juste à temps pour le voir ranger le Chtaat Aquadingen sur une étagère. Il fera alors pivoter une des sculptures d'un bas-relief avant de s'éclipser. Même en se précipitant à l'endroit que vient de quitter l'étrange personnage, quelle que soit la façon dont il s'y prend, le rêveur ne peut retrouver ce livre parmi ceux qui sont rangés ici. Même Tukor ne peut le trouver. « Exactement comme ce matin » grommèlera ce dernier. « J'ai regardé absolument partout avant d'abandonner et de dire à Nodar de m'aider. Je me demande où il a pu le trouver ? »



Si les Investigateurs ont déjà vu Nodar à la taverne du Nœud Gordien et que c'est ce dernier qui les a amenés ici, il suffira de quelques minutes de recherche dans les coins sombres de la bibliothèque pour le retrouver. Sinon Tukor leur dira que son assistant passe souvent ses journées dans une taverne locale, le Nœud Gordien, à boire et à dormir. Ce dernier semble être le seul à pouvoir localiser le livre. Si les Investigateurs tiennent vraiment à le consulter, il faudra donc retrouver Nodar. Tukar ne sait pas où se trouve la taverne en question — après tout lui habite à Thorabon. Quand Nodar sera retrouvé, il guidera les rêveurs vers le corridor approprié, dans une sorte de demi sommeil puis il en tirera sans hésitation le volume désiré avant de se mettre à la recherche d'un coin retiré et tranquille dans le bâtiment.

Le Cthaat Aquadingen

Ce lourd volume est relié en peau humaine — encore élastique et toujours humide de la transpiration qui sort de ses pores. Rien que le fait de tenir le livre est effrayant. Si celui qui le tient est sous l'influence d'un cauchemar, le volume se mettra à se tortiller dans ses mains. Dans un sursaut, il s'échappera et retombera sur la table avec un bruit humide et bref. Il tentera alors de s'éloigner du rêveur, en se traînant sur la table, et en émettant un léger pleurnichement. Si le lecteur le rattrape avant qu'il ne s'échappe et l'ouvre, le livre hurlera avant de retomber inerte, grand ouvert. Il n'y a aucune page à l'intérieur, juste des intestins, des organes encore remuants, le tout se recouvrant rapidement de sang. Ce rêveur ne pourra jamais lire le Cthaat Aquadingen dans les Contrées du Rêve, la même chose se reproduira à chaque tentative. Et même s'il tente de le faire dans le monde réel, son inconscient réagira — alors qu'il sera en train de lire, le livre lui échappera de temps en temps des mains, ou il entendra comme un léger murmure venant d'on ne sait où. A chaque fois qu'il voudra le consulter, il perdra 1D3 points de San. L'extrait reproduit ci-dessous est celui qui saute immédiatement aux yeux du lecteur.

PAPIER D'AZATHOTH N° 43

Extrait du Cthaat Aquadingen :

Au plus profond de la jungle de Kled, où la vie rejoint la mort, celui au vert manteau, celui qui se trouve dans la clairière, celui qui se tourne et observe, celui qui voit et qui sait tout, attend le jour de la venue. Les étoiles, nées du chaos de pierres, tombent et vient alors le temps des changements. L'homme qui attend dans la clairière connaît le lieu et le moment de cette chute.

Cette page est annotée avec des caractères ressemblant à du chinois. Ces notes sont celles qui ont été recopiées par Baxter (voir le paragraphe « Francis Wilson ») et pourront être reconnues si un rêveur réussit un jet sous l'Idée. Elles ont été écrites il y a des années par un rêveur chinois. C'est signé Ling-Fu et elles font référence à d'autres informations contenues dans un livre que possède Atal, du Temple des Grands Anciens (les notes sont traduites dans le **Papier d'Azathoth n° 34**, dont la copie est donnée ci-dessous).

PAPIER D'AZATHOTH N° 34

Annotations en chinois :

Ce doit être des renseignements sur Ybb-Tsll. Il faudrait faire une propitiation, mais comment ? Peut-être pourrait-on le trouver dans le manuscrit de Pnakotic ? Il faudra que je vérifie tout cela au Temple des Grands Anciens lors de mon prochain voyage. Lang-Fu, 1834.

Le Temple des Grands Anciens

C'est une petite tour circulaire recouverte de lierre. Elle se situe sur la plus haute colline d'Ulthar. Le grand prêtre du temple s'appelle Atal. Bien qu'on puisse trouver de nombreux ouvrages, seuls le « manuscrit de Pnakotic » et peut-être « les 7 livres occultes de Hsan » peuvent intéresser les Investigateurs. Il faut la permission d'Atar pour consulter ses documents, et on ne peut l'obtenir qu'en réussissant un jet sous Discussion. Si les rêveurs ont pensé à amener une bouteille de vin de l'arbre de lune avec eux, ils ajouteront 50 % à leurs chances de succès.

Dès que les Investigateurs auront accès aux archives, ils trouveront aisément et pourront lire le « manuscrit de Pnakotic » et « les 7 livres occultes de Hsan ». Les 7 livres ne contiennent pas d'informations immédiatement exploitables et leur lecture peut paraître comme un risque inutile. Le manuscrit, lui, donne de précieuses informations sur le moyen d'approcher le Gardien de la clairière.

Pour quitter Ulthar

A l'entrée de la ville, les rêveurs passent par hasard devant un chapiteau rose et blanc. Leur attention est attirée par une voix forte qui proclame : « Venez ! Venez tous ! entrez admirer la plus grande merveille du monde vivant ». C'est un homme en costume blanc, avec un chapeau de paille, qui crie ainsi. Il invite la foule à entrer sous le chapiteau derrière lui, qu'il désigne à l'aide d'une canne en bambou.

PAPIER D'AZATHOTH N° 44

Extrait du Manuscrit de Pnakotic :

Avant de voyager jusqu'à Ybb-Tsll, les prêtres de la Lame d'Ivoir doivent se préparer à la grande annulation mystique que peut leur imposer le Dieu qu'ils veulent rencontrer. Ils se réunissent à côté d'une grande piscine, en face du palais. Là, rampant sur les pieds et les mains, ils s'approchent de leur terrible dieu.

C'est suivi par une note en chinois signifiant : « chercher l'arche de pierres ».

« Allons, entrez », s'écrit-il. « Pour la somme ridicule de 10 cents vous pourrez voir le seul spécimen capturé... le seul exemplaire vivant des mers Cénériennes — rien de moins qu'une de ces gigantesques araignées violettes qui vivent si loin dans le Nord. » Avec sa canne, il gesticule en direction de la tente. Si les rêveurs ne rentrent pas tout de suite, ils pourront voir approcher un jeune couple qui paye l'entrée et s'engouffre sous la tente dont le crieur tient un pan ouvert. Quelques instants plus tard, ils entendent la fille crier et voient le couple se précipiter hors du chapiteau. Ils ont l'air effrayé, mais se remettent rapidement avec de petits rires gênés ; ils disparaîtront très vite dans la foule.

Si les rêveurs décident de pénétrer sous le chapiteau, il faudra qu'ils acquittent tout d'abord le prix d'entrée. Bien que l'homme au chapeau réclame 10 cents, il se contentera en fait de n'importe quoi — un œuf de canne frais, un anneau, un foulard, etc. Il n'accepte que deux personnes maximum en même temps sous la tente.

L'intérieur est faiblement éclairé par des lanternes accrochées à l'armature. La tente paraît plus grande que quand on la voit de dehors. Dans une cage au fond, quelque chose remue faiblement, derrière des barreaux. Si les rêveurs avancent vers la cage, ils se rendront vite compte que le crieur ne leur a pas menti. Tapie dans un coin de la cage, une araignée de la taille d'une automobile, ramassée sur ses nombreuses pattes se balance d'un côté et de l'autre. Son abdomen violet est recouvert de soies clairsemées, et sous ses mandibules pend la carcasse évidée d'un mouton. Ce spectacle coûte 1/1D10 points de San. Si un des rêveurs souffre des restes d'un cauchemar (voir le début de l'aventure pour ce qui concerne les cauchemars), l'araignée abandonnera sa proie, et l'attaquera, alors que les barreaux devant elle sembleront se dissoudre.

Si quelqu'un essaie de parler à l'araignée, elle répondra d'une voix basse et sèche. Elle est intelligente, mais ses réponses ne sont pas exploitables pour les Investigateurs. Si les questions durent plus de quelques secondes, elle se mettra à siffler et le crieur arrivera immédiatement pour faire sortir les rêveurs hors de la tente. Si ces derniers tentent de lui offrir de l'argent pour pouvoir rester plus longtemps avec l'araignée, celui-ci refusera en souriant « vous savez, ça ne dépend pas de moi ». Juste comme ils quitteront la tente, ils entendront la voix sèche de l'araignée déclarer : « après tout, c'est moi le maître ici ».

Le crieur est trop occupé et craint trop son terrible maître pour rester à discuter avec les rêveurs. S'ils l'interrogent au sujet d'un nain qui travaillait pour lui, il leur répondra : « oui, il était effectivement avec moi mais il m'a quitté depuis quelque temps déjà, je crois qu'il est parti pour Kled ». Si l'un des personnages a disparu dans la tente (sous l'effet d'un cauchemar), le crieur haussera simplement les épaules « après tout il a payé l'entrée non ? » S'ils insistent, il leur rétorquera « eh bien, entrez donc le chercher ».

La Chose dans la Cage *(araignée géante)*

FOR : 30 CON : 17 TAI : 33 INT : 15 POU : 12
DEX : 20 Mouvement : 6 Armure : 6 PdV : 25

Armes : Piqûre : 35 %, 1D6+3D6 + poison (force 17)
Toile 55 %, Etranglement (force 17)

Sorts : Aucun pour ce scénario.

Le Voyage vers Kled

Le meilleur moyen de se rendre dans la jungle de Kled, c'est par voie de terre, sans doute par une caravane d'éléphants. Dans cette jungle se trouvent le Palais Dormant d'Ivoire contenant la Fontaine Sacrée, et les portes menant au sombre monde dans lequel se tient celui qui attend dans la clairière.

Il y a de nombreux palais d'ivoire dans la jungle de Kled. Si les rêveurs se renseignent à Hlanith, Ogrothan ou Thran, sur un mystérieux palais d'ivoire et qu'ils mentionnent la piscine, l'un des cornacs leur répondra qu'ils veulent sûrement parler du Palais de la Fontaine Sacrée, l'un des endroits les plus craints (et donc le plus évité). Il peut expliquer aux Investigateurs comment s'y rendre ou même se faire embaucher pour les guider, quoiqu'aucun cornac n'acceptera de s'approcher de trop près de ce palais.

Comme les personnages s'approcheront du Palais de la Fontaine Sacrée, une odeur insidieuse, étrangement musquée, se répandra dans la jungle, autour de ce palais d'ivoire. Cette odeur est la même que l'on a pu sentir, dans la chambre de l'Investigateur, à l'apparition du spectre de Baxter. La construction, malgré le passage des ans, reste dans un état convenable, mais le bâtiment est dépourvu de toute végétation et le sol est couvert de poussière que le vent emporte par rafales. Le hall d'entrée du palais est en réalité un atrium — la pluie qui tombe du toit est recueillie au centre, dans un bassin rectangulaire. De l'autre côté du bassin, un bloc massif de Porphyre sert de piédestal à une statue de jade représentant une hyène à l'air sinistre, son sourire mauvais se reflétant dans l'eau. L'eau du bassin est noire et sale, sa surface est recouverte de feuilles pourries et d'une pellicule huileuse. Quelques bulles provenant d'une source d'air cachée viennent mourir à la surface. En dépit des apparences, rien n'habite dans ce bassin et l'eau elle-même ne constitue pas un danger. Le bassin lui, semble sans fond.

Tout rêveur réussissant un jet sous Ecouter, distingue un gloussement lointain, venant d'un escalier non loin de là, qui mène sous le palais. Si l'on descend cet escalier, on débouche, après de nombreuses marches, sur un long couloir éclairé par la lueur tremblotante des torches. Ce couloir, long d'une trentaine de mètres mène à une lourde porte en bois entr'ouverte. La pièce qui se trouve derrière est éclairée par une pâle phosphorescence, c'est de là que provient le gloussement entendu tout à l'heure.

Si les rêveurs examinent cette porte de plus près, ils découvriront une grande clé d'argent engagée dans la serrure. Les gloussements continuent et les rêveurs peuvent maintenant entendre des sortes de râclements. S'ils ouvrent et regardent attentivement devant eux, ils pourront distinguer la silhouette brillante d'un homme, partiellement sans tête qui court dans la pièce, poursuivi par un nain gloussant qui le roue sans sans pitié de coups. Ce dernier est bossu, difforme et a un visage inhumain. Les lèvres sont retroussées sur une double rangée de crocs de 7 centimètres de long, ses yeux sont injectés de pointes rouges et son nez est quasiment inexistant, il n'y a que deux trous qui s'ouvrent au milieu de sa figure. La créature difforme et ricanante frappe la silhouette sans défense devant lui à l'aide d'un grand fémur humain. Etre témoin de cette scène coûte 0/1D6 points de San.

Les rêveurs ne peuvent rien tirer de la créature phosphorescente dont manquent de grands morceaux de tête, de la chair et des os. Ils devront choisir entre refermer ou tenter de l'attirer vers eux, mais même si la porte est grande ouverte, la créature se révèlera incapable d'en passer seul le seuil. Cette créature est le fantôme fou de Philip Baxter. Le nain bien sûr refusera de donner des informations quelle que soit la manière dont on s'y prendra. S'il est enfermé dans la cellule, il se contentera de glapir des insultes à travers la porte.

Le Nain

FOR : 16 CON : 30 TAI : 04 INT : 16 POU : 26
DEX : 15 APP : 01 EDU : 08 SAN : 00 Pdv : 17

Armes : Morsure : 90 %, 1D10
Fémur : 90 %, 1D8

Compétences : Discrétion : 85 %, Sauter : 85 %, Esquiver : 85 %, Se cacher : 75 %.

S'il est questionné, le nain tentera de s'enfuir jusqu'aux escaliers, non sans essayer auparavant de tuer l'un de ces infortunés témoins de ses actions.

Le Chemin vers Yibb-Tstll

Même sans beaucoup chercher, les rêveurs peuvent se rendre compte que la jungle, derrière le Palais de la Fontaine Sacrée a été altérée — la végétation a poussé d'une manière bizarre et tordue, les troncs des arbres sont pliés et forment des angles non naturels ; l'ensemble donne une impression de malaise. Au fur et à mesure que l'on avance, c'est la végétation elle-même qui devient étrangère — les frondaisons sont déformées, les fougères se tortillent sinistrement, etc. Ces plantes sont mélangées avec celles que l'on peut trouver habituellement dans les Contrées du Rêve. On arrive vite devant une grande arche de pierre, au milieu de la jungle, entourée d'arbres morts. Si l'on regarde à travers cette arche, de l'autre côté, on aperçoit la végétation totalement étrangère d'un monde qui doit être fort éloigné. Cette arche est une porte entre les Contrées du Rêve et l'endroit où se trouve Yibb-Tstll. On peut la franchir dans les deux sens.

Dès que les rêveurs l'auront empruntée, ils se retrouveront sur une planète à la flore et la faune extraterrestre. Des insectes gonflés bourdonnent de façon malsaine autour de plantes à l'aspect mortel. Des horreurs volantes, aux ailes nervurées tournent dans le ciel au-dessus de cette végétation à l'allure sinistre. Le ciel, de couleur vert sombre, est sans étoile. Non loin de là, à moins de deux kilomètres, on peut distinguer une clairière. La terre est sèche et noire. Si les rêveurs ont lu le manuscrit de Pnakotic, ils devraient savoir comment rencontrer Ybb-Tstll, et ramper sur les mains et les genoux, le visage tourné vers ce sol sans vie. S'ils n'ont aucune idée de ce qui les attend, ils marcheront droit à la rencontre de l'odieuse déité. Tout rêveur qui voudra se jeter immédiatement au sol au moment de la rencontre, devra réussir un jet sous Sauter. Tous ceux qui hésiteront ne serait-ce qu'un instant, perdront 1D6/1D20 points de San à la vue du dieu monstrueux qui se tourne vers eux.

Yibb-Tstll communique avec eux, dans un langage étrange et grondant, par télépathie. Chaque rêveur doit faire un jet de 1D100 inférieur ou égal à son Pouvoir. S'il échoue, cela signifiera qu'il sera ignoré par son interlocuteur. Si le résultat est 96-00, cela indiquera qu'il a été touché par Yibb-Tstll et qu'il est victime d'un transfert. Quand Yibb-Tstll répondra à un rêveur, il pourra montrer sa maîtrise du temps et de l'espace en répondant à la question avant qu'elle ne soit posée (si bien

sûr vous, le Gardien, connaissez déjà la question). Yibb-Tstll ne parle que de sujets concernant la mythologie Cthulienne et autres domaines d'importance cosmique. Il peut aborder la question de Némésis. Les rêveurs ne peuvent raisonnablement n'attendre qu'une seule réponse de la part d'un dieu, et ils comprendront de toute façon combien il peut être dangereux de demander à Yibb-Tstll d'expliquer ce qu'il a voulu dire — ils devront s'estimer heureux d'être encore en vie après cette rencontre.

Une réponse typique de Yibb-Tstll peut être par exemple : « Quand l'enfant d'Azathoth repassera dans son voyage dans le temps, alors sera venu le moment de l'homme. Le filet est déployé, mais avant d'être achevé, un fantôme oblige celui qui le tisse à brûler son travail. Ainsi le cercle devra être bouclé avant d'être finalement brisé par un saint homme et ceux qui le suivent. » Si les rêveurs ont déjà rassemblé suffisamment d'indices pour résoudre tout ou une partie de l'énigme, vous devrez plutôt leur donner des précisions ou des informations sur ce qu'ils ne savent pas encore. Il faudra récompenser suffisamment ceux qui auront osé venir jusqu'ici.

Des Investigateurs avisés pourront avoir emmené avec eux des PNJ, pour rencontrer Yibb-Tstll, dans l'espoir que cette confrontation puisse les affecter d'une manière ou d'une autre. Si le nain est avec eux, Yibb-Tstll étendra la main sur la figure de l'incarnation du prêtre Tcho-Tcho, sur laquelle on peut maintenant lire la peur, et lui fera subir un transfert — la forme du prêtre Tcho-Tcho dans le monde réel sera maintenant celle du nain difforme, alors que dans les Contrées du Rêve, les traits du nain commenceront à se transformer pour acquérir les caractéristiques physiques des Tcho-Tcho. Si le fantôme sans tête de Baxter et le page des goules (voir « la Quête éternelle ») sont là, le dieu n'agira que s'ils sont présents en même temps en les touchant successivement et les fondant l'un dans l'autre. Philip Baxter pourra alors continuer une nouvelle vie dans les Contrées du Rêve. Quand les Investigateurs retourneront dans le monde réel, ils se rendront compte que Silas Patterson est devenu fou — il n'est plus qu'une pâle imitation bredouillante de la personnalité de Baxter. En théorie on devrait pouvoir le guérir par la psychanalyse mais cela prendrait des années d'efforts.

Yibb-Tstll

Description : *« Enorme et noir, avec des seins pendants et un anus au milieu du front, une créature à sang noir dont le cerveau se repaît de ses propres déchets... Alors qu'il approchait, sur le sol fait d'une sorte de boue séchée qui s'effritait sous ses pas, il vit la créature se retourner, pivotant sur elle-même, sur des pieds dissimulés à sa vue sous une grande cape verte. Une cape qui faisait des bosses, qui remuait et semblait être attachée juste sous la tête... Il cria, sans qu'on puisse l'entendre, et à la faveur d'un mouvement plus ample de sa cape, le rêveur pût alors voir l'horrible spectacle qu'elle cachait jusque là dans ses plis. Agrippés au corps noir et frémissant du Grand Ancien, d'horribles reptiles sans visage, aux larges ailes se pressaient et s'accrochaient aux seins pendants et tordus !... Et ces yeux horribles — Ces yeux rouges qui coulaient sur son visage — ces yeux qui bougeaient rapidement de manière désordonnée et indépendante — glissant visqueusement sur toute la surface pourrie du crâne luisant et pulpeux de Yibb-Tstll.*

L'horreur d'Oakdeene, par Brian Lumley.

Culte : Aucun. Yibb-Tstll n'est contacté par des sorciers ou des fous qu'en raison de ses pouvoirs spécifiques, par pour être adoré. Quelques-uns le classent parmi les Grands Anciens à cause de ses rapports avec les Maigres Bêtes de la Nuit.

Notes : Yibb-Tstll voit le temps et l'espace tout en tournant sur lui-même, au centre de sa clairière, dans la jungle. Sous sa vaste cape sont rassemblés une multitude de Maigres Bêtes de la Nuit, agrippées à sa poitrine, se nourrissant à l'intérieur de celle-ci.

Si l'on est touché par Yibb-Tstll, on est victime d'un transfert. Les conséquences dépendent de la personne atteinte et sont à déterminer par le Gardien. Un des effets les plus courants est la perte immédiate de tous les points de San. Un autre est une mort rapide dans d'atroces convulsions. Les conséquences sont en général désastreuses mais si la victime n'avait déjà aucun point de San, elle peut alors les regagner tous et se retrouver guérie de ses anciennes folies. Le transfert agit au niveau psychique mais peut aussi affecter le physique (on peut alors être transformé en quelque chose d'horrible ou se retrouver la peau retournée comme un vulgaire lapin que l'on dépouille), ou agir dans le domaine spirituel (les conséquences sont laissées à l'imagination du Gardien — les défauts de la personnalité pouvant se retrouver exagérés, par exemple).

Le sang de Yibb-Tstll, connu sous le nom « Le Noir » peut être aussi matérialisé par des sorciers et possède des pouvoirs indépendants du dieu lui-même. Le Noir apparaît sous la forme d'un liquide noir qui adhère au corps de la victime désignée. Tout d'abord sous la forme d'une petite tâche qui s'agrandit suffisamment en 1D3 rounds pour recouvrir totalement la personne qui commencera à suffoquer (pour plus de détails, consultez les règles de « l'Appel de Cthulhu », à la page 16). Après une minute ou deux, la forme de la victime ne peut même plus être distinguée sous la masse noire. Dès que celle-ci meurt, Le Noir disparaît, emportant avec lui l'âme du mort pour revenir vers Yibb-Tstll. Il faut faire circuler une grande quantité d'eau pour tenter de délayer Le Noir et immerger totalement la victime ; jeter un simple seau d'eau sur elle est inefficace.

Yibb-Tstll

FOR : 40 CON : 48 TAI : 52 INT : 60 POU : 65
DEX : 16 Pdv : 50 Mouvement : aucun

Armes : Toucher : 100 %, transfert
Sang : 100 %, suffocation.

Armure : Yibb-Tstll possède 12 points d'armure grâce à sa cape et à la capacité de régénérer 5 points de vie par round.

Sorts : Tous les sorts de contact, plus Appeler Yibb-Tstll, Contacter Yibb-Tstll, Contacter Le Noir et les Maigres Bêtes de la Nuit.

Perte en points de San : 1D6/1D20

Conclusion

S'ils découvrent l'esprit de Philip Baxter, les rêveurs gagneront 1D3 points de San. S'ils arrivent à faire fusionner l'esprit de Baxter et le corps du page, ils recevront 1D6 points de Santé supplémentaires.

Si les Investigateurs n'ont pas été capables de traduire les notes en chinois contenues dans les documents du Mythe de Cthulhu, un jet réussi sous l'Idée permet à un rêveur qui a déjà étudié un langage oriental de se rappeler suffisamment des caractères pour pouvoir les reproduire fidèlement dès son réveil. C'était la méthode employée par le professeur Baxter, voir le papier trouvé chez Francis Wilson.

Plusieurs aspects mineurs de ce rêve ont une conséquence sur le monde réel. Les faits suivants devraient être mis en évidence par un Investigateur digne de ce nom. Si cela ne vient à l'esprit d'aucun des joueurs, ils peuvent tenter un jet sous l'Idée pour pouvoir les mettre en évidence.

(1) Kronon d'Ulthar est l'incarnation dans les Contrées du Rêve du compagnon et domestique de Julian Baxter.
(2) L'indien albinos est celui qui a été vu au Montana, il semble donc qu'il soit capable de passer physiquement dans les Contrées du Rêve.
(3) Le portrait de l'homme qui se dissèque lui-même est celui de Julian Baxter.
(4) Le nain noir est l'incarnation dans les Contrées du Rêve du prêtre Tcho-Tcho des îles Andaman.
(5) Le spectre phosphorescent, sans tête est celui de Philip Baxter.



Yibb-Tstll offrant un repas à un ami.

Une Aventure-Rêve : La Quête Eternelle

Dans lequel apparaissent les goules : trois d'entre elles viennent en toute amitié vers les Investigateurs pour les enrôler afin de délivrer une princesse très importante pour eux. Des Investigateurs serviables gagneront plus que la gratitude des goules.

La première occasion pour les personnages d'entamer cette aventure-rêve survient lors de la quatrième semaine de la campagne, quand un paquet adressé à Philip Baxter arrive à son domicile. Angela l'ouvre et découvre à l'intérieur un petit flacon sale, rempli d'un liquide épais. Un message amical, rédigé dans une écriture en pattes de mouche (**Papier d'Azathoth n° 36,** dont une copie est fournie ci-dessous), accompagne le paquet. Si les Investigateurs ont de bons rapports avec Angela, celle-ci tentera de les contacter le plus tôt possible. Si Angela est morte et/ou que la maison Baxter est détruite, le courrier arrivera chez le juge Braddock.

PAPIER D'AZATHOTH N° 36

Lettre non signée adressée à Philip Baxter :

Cher Philipus,

Comme promis, j'ai contacté mes tantes à Providence et elles m'ont fait parvenir par la poste cette bouteille du liquide dont je vous ai parlé. Elle était bien bouchée et très peu de produit (peut-être même pas du tout) a dû s'évaporer depuis que je l'ai en ma possession. LeGrasse m'a assuré que la vieille de qui il le tenait avait la réputation de soigner folies et maladies avec des potions étranges.

Bien que je ne l'ai pas essayé moi-même, je suis sûr qu'il n'y a pas de danger ; si tout ce que m'a dit LeGrasse est vrai, cela pourrait vous aider grandement pour vos explorations des rêves. Je dois ajouter que cette potion n'est efficace que si celui qui la boit passe la nuit à dormir dans un cimetière de plus de 100 ans d'âge. Plutôt bizarre non ?

Bonne chance.

La potion a été fabriquée à la Nouvelle Orléans, par une vieille Cajun. Le flacon contient suffisamment de potion pour six doses. Les Investigateurs peuvent souhaiter en sacrifier une pour en faire une analyse chimique. Une analyse réussie donne la composition suivante : de l'eau, une quantité considérable de sédiments (de la boue de marécages), de grandes quantités de protéines animales et végétales (du sang de poulet et des herbes), des alcaloïdes inidentifiables (encore des herbes), et beaucoup de bactéries, bien qu'aucune d'entre elles ne soit génératrice de maladie. La potion sera encore moins facile à boire après cette analyse. Tout personnage qui boira ce liquide se sentira la tête légère avant de sombrer rapidement dans un profond sommeil.

Le Début de l'Aventure

Tous les Investigateurs qui auront décidé de boire la potion seront réveillés par des légers coups sur leur épaule. En ouvrant les yeux, ils se retrouvent face aux visages moqueurs de goules, et peuvent respirer leur souffle puant la mort et la décomposition (perte de 0/1D6 points de San). Les goules ont immobilisé par surprise les Investigateurs qui n'auraient pas bu la potion, et elles leur proposeront de venir aussi. Ces goules sont dans le monde réel et proposent aux Investigateurs de rentrer physiquement avec elles dans les Contrées du Rêve, grâce à une méthode qui leur est propre.

« Vite », disent-elles en tirant et en poussant les Investigateurs vers un point du cimetière, « il ne reste que peu de temps ». Les personnages contournent un grand mausolée et se retrouvent devant un endroit occupé par de très vieilles tombes. La terre devant une pierre tombale a été déblayée et une horrible puanteur provient du trou fraîchement creusé et du tas de terre pourri autour qui en a été retiré. En examinant l'excavation, les Investigateurs peuvent distinguer un

étroit passage qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Des morceaux de bois et de tissu décomposés sont éparpillés sur la terre autour de la tombe.

Si les rêveurs ne répondent pas à l'invitation des goules immédiatement, celles-ci prendront l'affaire en main en tentant de les entraîner en employant la force. S'ils résistent, les goules ronchonnent que c'est une perte de temps et que l'aube risque de venir bientôt. Si les Investigateurs hésitent encore, elles sauteront dans le trou et s'enfonceront dans le tunnel glauque. S'ils n'osent toujours pas les suivre, les parois de la tombe commenceront à s'écrouler, menaçant de sceller le passage. Si les Investigateurs ne profitent pas de cette dernière chance, et ne se précipitent pas à la suite des goules, la tombe s'effondrera sur elle-même, scellant le tunnel définitivement. S'ils pénètrent dans ce passage, l'entrée s'écroulera derrière eux et il sera impossible pour les rêveurs de retourner dans le monde réel par ce chemin, quel que soit le temps qu'ils pourraient passer à creuser. Ils devront trouver une autre solution.

Les Goules

Bien que, comme toutes les goules, celles-ci soient laides et sentent mauvais, elles traiteront les Investigateurs avec respect, leur proposant les meilleures parts de nourriture, et leur demandant toujours leur avis, à chaque décision à prendre. Entre elles, elles n'arrêtent pas de se disputer à la moindre occasion et ces discussions continuelles finissent par être lassantes pour les rêveurs. Ceux-ci risquent d'être encore plus révoltés en voyant la façon dont elles traitent leur « page ». Celui-ci attend le groupe, à l'autre extrémité du tunnel, aux limites des Contrées du Rêve. Les goules obligent leur pauvre serviteur à faire toutes les corvées possibles, le frappent à coup de poing et à coup de pied, tout en l'abreuvant d'insultes horribles. Si les rêveurs demandent pourquoi le page est traité de cette façon, elles répondront en s'excusant que c'est la seule manière possible de traiter les pages.

GRATH : jeune et peu abîmée pour des critères de goules, c'est le chef de la bande et celle qui parle le plus aux Investigateurs. Elle porte un bouclier à son bras droit et une courte épée rouillée dans sa main gauche. Il était un temps où elle montait un zèbre, mais ses compagnes affamées l'ont dévoré. Si les rêveurs désirent des armes, elle leur offrira d'autant plus volontiers les siennes, qu'elle peut très bien se battre avec ses griffes et ses dents.

Grath le Leader

FOR : 18 CON : 14 TAI : 16 INT : 17 POU : 15
DEX : 15 Pdv : 15 Mouvement : 9

Armes : Epée : 55 %, 1D6+1+1D4
Griffes : 30 %, 1D6+1D4
Dents : 30 %, 1D6+1D4
Bouclier : 35 % seulement en parade

Compétences : Discrétion : 85 %, Sauter : 75 %, Ecouter : 70 %, Se cacher : 75 %, Grimper : 85 %, TOC : 55 %.

MAIRPL : la plus grande du trio, et beaucoup moins causante que Grath. Elle porte en permanence sous son bras un énorme casque dont elle se coiffe immédiatement au premier signe de danger (elle le portait lors de la rencontre avec les Investigateurs). Elle possède aussi un baton noueux sur lequel est fixé une pointe de fer.

Mairpl la Grosse

FOR : 21 CON : 16 TAI : 17 INT : 11 POU : 12
DEX : 14 Pdv : 17 Mouvement : 9

Armes : Gourdin ferré : 75 %, 1D8+2+1D6
Griffes : 35 %, 1D6+1D6
Dents : 35 %, 1D6+1D6

Compétences : Discrétion : 85 %, Sauter : 75 %, Ecouter : 70 %, Se cacher : 65 %, Grimper : 85 %, TOC : 50 %

UG : la plus vieille et la plus dégénérée des trois, elle n'est plus capable de parler un langage humain et se déplace la plupart du temps à quatre pattes. Ug conserve toujours une certaine distance entre elle et les rêveurs, car elle ne se sent pas très à l'aise avec les humains. Un Investigateur peut de temps en temps la surprendre, accroupie, regardant les humains en bavant. Si elle s'aperçoit qu'on la regarde, elle agitera ses griffes et fera celle qui regarde au loin, perdue dans ses pensées. Elle ne constitue pas un danger pour les Investigateurs et ne les attaquera pas sans bonne raison, même si elle doit se retenir certaines fois. Elle ne porte ni arme ni vêtement.

Ug l'Affamée

FOR : 19 CON : 14 TAI : 13 INT : 08 POU : 10
DEX : 13 Pdv : 14 Mouvement : 9

Armes : Griffes : 55 %, 1D6+1D4
Dents : 60 %, 1D6+1D4

Compétences : Discrétion : 95 %, Sauter : 80 %, Ecouter : 75 %, Se cacher : 75 %, Grimper : 90 %, TOC : 55 %.

LE PAGE : cette silhouette solitaire attend patiemment à l'extrémité du tunnel quand les goules et leurs nouveaux compagnons arrivent. Il est enveloppé d'une cape marron sale, la figure cachée par un capuchon. Son corps est plié sous le poids d'une énorme pierre tombale qui est enchaînée à son dos. La pierre doit peser plus de 100 kilogrammes et le pauvre page silencieux, chancèle à chaque pas qu'il fait. En plus de ça, les goules attendent de lui des douzaines d'autres tâches ménagères et il est souvent l'objet de farces cruelles.

Si les rêveurs essaient d'engager la conversation, le page restera silencieux. Si un personnage soulève le capuchon qui dissimule son visage, il reconnaîtra Silas Patterson, ou plutôt le visage translucide et semblant en partie immatériel de l'anthropologiste ; lui-même ne semble pas reconnaître les Investigateurs. Si quelqu'un a la brillante idée de regarder ce qu'il y a d'écrit sur la pierre tombale, il pourra lire : « Philip Baxter 1865-1925. » Ce page est bien sûr l'incarnation de Patterson dans les Contrées du Rêve, un Patterson rongé par le remord d'avoir contribué à la mort de son ami.

Si les Investigateurs parviennent d'une façon ou d'une autre à soustraire Silas aux goules, il faudra qu'ils l'emmènent jusqu'au Palais où se trouve déjà le fantôme de Baxter. Si ces deux là sont présentés à Yibb-Tstll, le dieu, en les touchant leur fera subir les effets d'un transfert. Le page, avec un horrible bruit de lamentations lointaines, se transformera en poussière qui tourbillonnera autour du fantôme sans tête.

Dès qu'elle aura pénétré dans cette silhouette, la personnalité entière de Baxter réapparaîtra. Le professeur est mort, mais son incarnation pourra continuer à vivre dans le monde des rêves. Tout cela est la cause d'un grand bouleversement dans le monde réel, où Silas Patterson est devenu fou et se met à assumer la personnalité de Philip Baxter, mais plongé dans la folie.

Le Respect de l'Etiquette ou, comment manger avec les Goules

Après quelques heures de route, Grath suggèrera aux rêveurs de faire une petite pause afin de se nourrir. Il rassurera les Investigateurs, il a pensé à emporter suffisamment de nourriture pour tout le monde. S'accroupissant par terre, les goules commencent à fouiller dans les sacs qu'elles ont emportés avec elles. Elles en extraient des morceaux de viande crue, à l'allure vaguement familière, avec de légères traînées vertes et les offrent aux Investigateurs, avec des bouteilles de vin aigre. On peut deviner en réussissant un jet sous l'Idée ou la Connaissance, la provenance de cette viande. Les rêveurs les plus sages déclineront cette offre bien qu'il semble qu'il n'y ait pas d'autres choses à manger pour le moment. Chaque Investigateur assez inconscient pour manger l'horrible repas préparé par les goules, perdra 1/1D6 points de San à chaque fois. S'il souffre de plus des restes d'un cauchemar, les morceaux de viande prendront vie dans sa main et se tortilleront dans le but de lui échapper. Les goules, pour montrer le respect qu'elles ont vis-à-vis de leurs compagnons, leur offriront les morceaux qu'elles préfèrent, c'est-à-dire les plus vieux. Les rêveurs pourront cependant remarquer (jet sous TOC) qu'il y a dans le sac des bouts de viande plus frais (les restes de l'infortuné zèbre de Grath), et, s'ils en font la demande, les goules seront plus qu'heureuses de les leur offrir, alors qu'elles garderont les morceaux les plus décomposés, les plus savoureux.

En Route vers le Désert de Pierres

Le tunnel qui commençait dans le monde réel conduit au Monde Souterrain des Contrées du Rêve. De plus, le long du chemin, même si les Investigateurs ont été ainsi transportés physiquement dans le monde des rêves, tout le matériel moderne qu'ils pouvaient transporter s'est transformé en son équivalence de l'époque médiévale. Les armes à feu ont été remplacées par des épées ou des masses, les lampes par des bougies, etc. La transformation ne dure que quelques secondes et malgré le désarroi qu'elle implique, elle ne coûte aucun point de San.

Dans le Monde Souterrain, les goules emprunteront rapidement un tunnel qui monte jusqu'au centre d'une énorme montagne. Le voyage durera 3 ou 4 jours. Plusieurs autres tunnels débouchent dans celui qu'ils suivent et si les rêveurs ne se perdent pas, c'est grâce aux goules qui les guident. Fort heureusement, l'eau ne manque pas, les murs suintent d'humidité. La nourriture non plus ne manque pas, à condition que les Investigateurs sachent se contenter d'insectes boursoufflés, de longs et blêmes criquets des grottes et de rats carnivores aveugles. Il n'y a aucune source de lumière, à l'exception de celle emportée par les Investigateurs. Ce tunnel communique par des chemins détournés avec les Caveaux de Zin, et tout au long du trajet, on peut rencontrer des Ombres, et même pire. Lancez 1D4 et reportez-vous à la table des rencontres ci-dessous, 3 ou 4 fois pendant la durée du trajet.

Finalement l'expédition sort de ce Monde Souterrain, à l'extrémité ouest du Désert de Pierres. Grath affirme que la traversée du désert ne leur prendra que quelques jours. Dès qu'ils pourront distinguer au loin les monts Hatheg-Kla, ils bifurqueront vers eux, droit au Sud. Dans ces montagnes est censé se trouver un saint homme qui pourra les renseigner sur le destin de leur chère princesse Horella. Le désert lui-même est une vaste étendue morne et stérile, de couleur gris clair, écrasée sous un soleil éclatant. D'énormes blocs de pierres brisés sont éparpillés un peu partout. Il n'y a aucun signe de vie.

Table des Rencontres dans le Monde Souterrain

1D4	*Conséquences*
1	1D4 ghasts (ou Ombres)
2	1 larve amorphe de Tsathoggua
3	1D2 Hommes-Serpent
4	1 mille-pattes géant des cavernes

4 Ghasts
Mouvement 10 ; perte en points de San : 0/1D8

GHAST N° 1 :
POU : 13 PdV : 23 Armure : 3
Morsure : 30 %, 1D10
Coup de pied : 40 %, 1D6+2D6

GHAST N° 2 :
POU : 11 PdV : 20 Armure : 3
Morsure : 40 %, 1D10
Coup de pied : 25 %, 1D6+2D6

GHAST N° 3 :
POU : 10 PdV : 18 Armure : 3
Morsure : 45 %, 1D10
Coup de pied : 25 %, 1D6+2D6

GHAST N° 4 :
POU : 13 PdV : 19 Armure : 3
Morsure : 45 %, 1D6+1D10
Coup de pied : 10 %, 1D6+3D6

Larve amorphe de Tsathoggua
Mouvement : 12 ; perte en points de Santé : 1/1D10
Immunisée contre toute arme physique, ne connaît aucun sort.
POU : 07 PdV : 21
Fouet : (1D3+1 attaques) 80 %, 1D6
Tentacule : (1D3 attaques) 54 %, 2D6
Morsure : 27 % spéciaux
Gourdin : 20 %, 4D6

2 Hommes-Serpent
Mouvement : 8 ; perte en points de Santé : 0/1D6

HOMME-SERPENT N° 1 :
POU : 13 PdV : 12 Armure : 1
Morsure : 35 %, 1D8+1D4 + poison (force 15)
Epée : 20 % 1D8+1+1D4
Sorts : Contacter les Fungi de Yuggoth, invoquer un dark young, invoquer un vampire stellaire.

HOMME-SERPENT N° 2 :
POU : 12 PdV : 10 Armure : 1
Morsure : 50 %, 1D8 + poison (force 14)
Epée : 40 %, 1D8+1
Sorts : Appeler Shub-Niggurath, contacter un Chthonien, invoquer un vampire stellaire.

Mille-Pattes géant des Cavernes
Mouvement : 12 ; perte de points de Santé 1/1D10
POU : 06 PdV : 30 Armure : 8
Morsure : 60 %, 2D6 + poison (force 10).

Le Marcheur du Désert de Pierres

Après quelques jours de marche dans le désert, les rêveurs peuvent distinguer au loin un homme, menant un cheval par la bride. Lui aussi parcourt ces étendues désolées mais dans la direction opposée à celle de l'équipe. Ils se rencontreront d'ici une heure. Les goules ne savent pas du tout qui cela peut être. Comme ils se rapprochent, ils se rendront compte que la taille de l'homme est démesurée, il domine son cheval, ce qui montre que si la taille du cheval est normale, l'homme mesure près de 2 mètres 50 de haut. D'une constitution robuste, son poids doit dépasser 200 kilogrammes ; il est vêtu de noir et coiffé d'un chapeau à large bord, noir lui aussi, le tout lui donnant une allure plutôt sinistre. Son cheval semble vieux et fatigué et traîne la patte derrière cet homme qui le dirige patiemment à l'aide d'une corde qui lui sert de bride.

Si les rêveurs décident de se cacher parmi les pierres pour laisser passer cet étrange individu, il ne se passera rien. S'ils restent au milieu du chemin, l'homme marchera simplement au milieu d'eux, sans même leur accorder un regard. Le cheval a l'air d'une vieille carne au dos creusé, il a de la cataracte aux deux yeux. Si les rêveurs hèlent le passant, il répondra à leur salut mais sans ralentir le pas. S'ils désirent parler avec lui, il faudra qu'ils lui courent après et se maintiennent à sa



hauteur tout en discutant. Les goules sont terrifiées par l'homme et ne s'approcheront pas à moins de 10 mètres.

Cet homme est l'incarnation d'Eibon, le sorcier Hyperboréen, dans les Contrées du Rêve, qui, comme le sort qu'il a lancé pour capturer Némèsis, est condamné à traverser sans arrêt le Désert de Pierres. Il ne sait plus depuis combien de temps il marche. Une légende prétend qu'un jour il trouvera un chemin pour sortir de ce désert ; ce jour-là, son cheval deviendra sain et vigoureux et il pourra le monter au lieu de le traîner ainsi ; mais ce qu'il ne sait pas, c'est qu'à partir de ce moment-là, c'est le cheval qui sera son maître.

Si on l'interroge, l'homme en noir aura des réponses plutôt déconcertantes. Avec amabilité, il répondra à toutes les quesetions concernant son voyage dans le Désert de Pierres, mais de manière détournée, et par des allusions. Il peut même répondre (à la discrétion du Gardien), à des questions sur le Mythe de Cthulhu, Némèsis, ou le monde réel. Si les Investigateurs perdent du temps à lui demander des précisions sur les Contrées du Rêve, la quête des goules, la mort de Baxter ou d'autres sujets aussi peu importants, il sortira soudainement une cravache de sa poche et se mettra à frapper le pauvre animal, lequel courbera le dos et renaclera, mais continuera à avancer.


Le Marcheur du Désert de Pierres.

Cette rencontre est l'occasion pour les Investigateurs de combler les lacunes qu'ils peuvent encore avoir quant aux buts de la campagne, mais les réponses ne devraient pas être faciles à interpréter. Eibon ne livrera que des fragments de son histoire et devra laisser aux Investigateurs le soin d'en déduire le reste. Il peut néanmoins donner les informations suivantes.

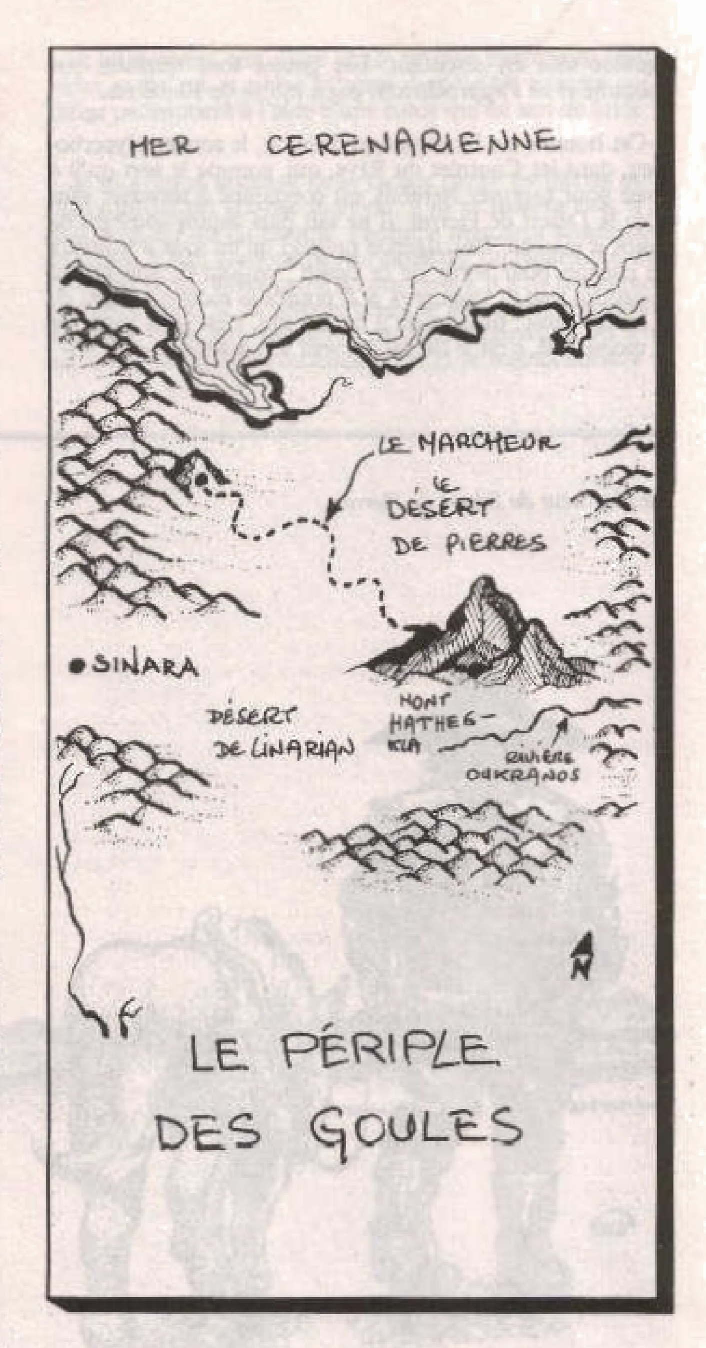
• Si on lui pose des questions sur le sort lancé par Eibon :
« Avant, je savais qu'Eibon avait raison. Maintenant je sais que ce n'est plus le cas. Une éternelle stagnation est pire qu'une éternelle damnation. »

• Si on l'interroge à propos de Némésis :
« Le sombre monde fonce aveuglement, son spectre apparaîtra bientôt aux hommes ; alors il sera entravé dans le filet tendu par Eibon et cela condamnera l'humanité entière. »

• Si on lui parle du Père Fantôme :
« Ce n'est plus un homme, il n'existe plus que pour entretenir le grand filet d'Eibon. »

Si l'un des Investigateurs mentionne, de quelques façons que ce soit, la venue de Némésis ou le sort lancé par Eibon, le marcheur le regardera attentivement et lui dira : « J'ai quelque chose pour vous. Je connais Eibon. Je le connais même très bien. La marche de Némésis ne doit pas être entravée. » Alors il tirera de l'air ambiant un grand joyau étincelant et le remettra au rêveur médusé. La pierre luit d'un éclat interne (elle ne servira qu'à la conclusion de cette campagne, pour libérer Némésis). Le marcheur ajoutera : « ceci est le compagnon de celui que possédait le moine. Toute âme courageuse saura quoi en faire ».

Tout rêveur qui serait assez fou pour s'attaquer au Marcheur retrouverait l'arme avec laquelle il a voulu frapper l'homme en noir définitivement fondue en une sorte de magma malsain et atroce à contempler ; même si cette arme c'est son poing ou son pied, bien que dans ce cas, le membre redeviendra normal une fois de retour au monde réel.



Hatheg-Kla

Un jour ou deux après la rencontre avec le Marcheur, les rêveurs remarqueront que les morceaux de pierre deviennent plus nombreux. Grath dirige maintenant le groupe vers le sud, vers les monts Hatheg-Kla que l'on peut apercevoir droit devant. Alors qu'ils approchent, les rêveurs se rendent compte que les pierres qu'ils croisent sont maintenant plantées verticalement dans le sable et certaines portent des restes de gravure et de sculpture. Bientôt il sera évident qu'ils sont en train de traverser un gigantesque cimetière.

Comme le groupe s'approche du pic qui est leur but, ils voient, sur la pente, à environ 600 mètres d'altitude, l'entrée d'une grotte, flanquée de deux statues gigantesques. 300 mètres en-dessous on peut voir un grand arbre mort, ses branches nues tendues vers le haut, sur lesquelles sont perchés de nombreux volatiles tandis que d'autres encore plus nombreux décrivent haut dans le ciel des cercles sans fin. Des globes blancs sont suspendus aux branches de l'arbre. En les voyant de si loin, il faut à chaque fois réussir un jet sous TOC pour identifier les statues comme étant celles d'hommes-singes (les Sasquatch), les oiseaux comme étant des Byakhee, et les globes blancs, des crânes humains.

Mairpl assure que c'est le seul chemin qui mène au saint homme et demande aux rêveurs qui veut l'accompagner. Il est clair que les autres goules refusent d'escalader la montagne. Au moins un des Investigateurs doit entreprendre de grimper jusqu'au repère du saint homme. Grath rappellera aux volontaires de demander où est détenue Horella.

L'escalade n'est pas particulièrement difficile ; il suffit de réussir un jet sous Grimper pour parvenir en haut sain et sauf. Si ce jet rate, on a droit à un deuxième pour se rattraper à une prise quelconque avant de tomber. Si ce jet rate aussi, on est précipité vers son destin. C'est malheureusement le cas de Mairpl. Le reste de l'équipe peut voir son corps chuter en tourbillonnant vers eux. Il faudra l'esquiver ; si elle ne pense pas à se cacher derrrière les rochers ou les pierres tombales, chaque personne exposée recevra 1D6 points de dégât dus aux éclats d'os libérés lors de l'impact de la goule sur les rochers. Grath et Ug, après une courte hésitation due aux remords rassembleront les morceaux les plus gros de Mairpl et les placeront dans leur sac à provision. La descente est plus facile et il n'y a pas besoin de jet sous Grimper.

L'Homme de la Montagne

A côté de l'arbre aux crânes, l'homme de la montagne, habillé d'une robe jaune, est assis sur un grand tas de cadavres récoltés dans le cimetière au pied de la pente. Il découpe adroitement des morceaux d'os et de viande dans le tas sous lui, et lance les morceaux derrière lui alors que les Byakhee rompent leur cercle et se précipitent pour happer cette nourriture avant qu'elle ne retombe par terre.

Les monstres perchés sur le grand arbre mort crient et claquent du bec en direction des intrus (les rêveurs arrivant au terme de leur escalade), mais l'homme assis au sommet des cadavres ne leur accorde aucune attention. Etre témoin de cette scène coûte 0/1D4 points de San.

Loin en-dessous d'eux, Grath et Ug hurlent au(x) rêveur(s) du sommet d'interroger l'homme au sujet de la princesse. Le saint homme ne lève même pas la tête quand on s'approche de lui mais continue à nourrir les horreurs volantes derrière lui. Si on lui adresse la parole, il lèvera les yeux et sourira cordialement aux rêveurs. Il répondra à toutes les questions raisonnables sur les Contrées du Rêve, y compris l'endroit où est détenue Horella (le château de Bombel le géant, dans les collines à l'est du Désert de Pierres).

Les rêveurs peuvent poser toutes les questions qu'ils veulent, il répondra à chaque d'une manière franche et directe. Mais cette connaissance a un prix ; à chaque question posée, l'homme, avec un geste habile du poignet, projettera sa hachette d'argent, qui tranchera instantanément la main gauche de celui qui l'interroge. Comme la main tranchée du rêveur giclera, une des horreurs volantes derrière lui se précipitera dessus pour la happer. Simultanément, l'homme de la montagne répondra aimablement à la question et ramènera la hâche au moyen d'une petite chaine d'argent qui est attachée au manche. Le membre ainsi amputé ne saigne pas et la douleur s'évanouit après un petit moment. Le rêveur perd 1D6 Points de Vie et 1/1D3 points de San. Le saint homme sera ravi de répondre à chaque question posée mais à chaque fois, une autre partie du corps, laissée au choix du Gardien, sera tranchée.

Dès que le rêveur regagnera le monde réel, toutes les parties manquantes seront restaurées, mais elles resteront sensibles et dans une certaine mesure douloureuses. Mais quand le joueur retournera dans les Contrées du Rêve, ces parties seront toujours absentes ! La blessure ne pourra être effacée qu'en se servant de la Compétence Rêver entre deux rêves ou bien le joueur sera amputé de manière permanente dans les Contrées du Rêve.

Si quelqu'un choisit d'attaquer le saint homme, immédiatement des douzaines de Byakhees fondront sur le téméraire, le saisiront pour l'emporter dans le ciel et le déchireront en lambeaux. L'homme en jaune ne changera même pas de position.

Derrière lui, le flanc du Hatheg-Kla s'élève jusqu'à l'ouverture mystérieuse qui bée 300 mètres plus haut. Sculptée dans le flanc de la montagne, une volée de marches, chacune large de moins de 30 centimètres, s'entrecroise au moins 50 fois avant de déboucher sur l'entrée de cette mystérieuse caverne. L'homme de la montagne ne fera aucun effort pour s'opposer à une éventuelle escalade. Bien que les Byakhees se mettent à tournoyer au-dessus de la tête du grimpeur, ils ne l'attaqueront pas. Quand il s'approchera de l'ouverture, un hurlement gigantesque, comme celui d'un bébé en train de crier, sera audible jusqu'au pied de la montagne.

L'Enfant du Dieu

A l'entrée de la grotte, on s'aperçoit que les statues mesurent au moins 60 mètres de haut. De l'intérieur totalement opaque de celle-ci proviennent des sortes de sanglots entrecoupés par des bruits comme si quelqu'un était en train de téter. Si le rêveur entre, il disparaîtra à la vue de ses compagnons. Quelques secondes plus tard, d'horribles hurlements d'agonie se feront entendre, accompagnés de bruits de sussion, de clapotement et de babillements. Les hurlements seront stoppés net, une minute plus tard par un bruit de gargouillement suivi d'un immense jet de sang qui éclaboussera les parois de la falaise. Puis un grand silence règnera. Peu importe le temps que les rêveurs attendront, leur compagnon ne reviendra pas — il a été tué par ce qui se cache dans cette grotte, quoi que ce soit.

Le Château de Bombel

Maintenant l'équipe sait qu'Horella est retenue dans le château de Bombel, à l'est du Désert de Pierres. Le voyage ne présente aucune difficulté. Après quelques jours de marche, les rêveurs arrivent au pied des collines, sombres et très boisées, dans lesquelles le château de Bombel est sensé se trouver. Comme ils traverseront les bois, chaque personnage fera un jet sous Ecouter. Si le jet passe, ils pourront entendre quelqu'un en train de grommeler à voix basse. En se dirigeant avec précaution en direction de la voix, ils arriveront à l'orée d'une clairière. Au milieu est construit un château qui consiste plutôt en une grossière tour de pierres de trois étages, avec une seule fenêtre tout en haut et une porte en bois au pied. Cette porte est visiblement trop petite pour laisser entrer le monstre qui se trouve assis sur un tronc, le menton enfoui dans ses quatre mains, les yeux, tout autour de la tête regardent au loin d'un air triste.

A cause de cette tête bulbeuse, entourée d'yeux, Bombel ne peut être pris par surprise. Dès qu'il apercevra un membre de l'équipe, il sautera sur ses jambes pour charger. Les rêveurs devront faire un jet sous la San mais pas les goules. Peu de temps après que la bataille s'engage, Horella apparaît à la fenêtre de la tour. Du haut de celle-ci, la princesse goule se met à hurler les insultes les plus virulentes et à lancer des pierres (prélevées dans le sol de sa cellule), à la tête du Géant aux yeux multiples. Les goules, galvanisées par la présence de leur chère princesse, combattent avec vaillance ; pourtant, si l'on réussit un jet sous Ecouter, on peut réaliser que si les insultes s'adressent au géant, elles l'exhortent en même temps à détruire les sauveteurs potentiels. Les pierres qu'elle lance si adroitement font 1D8 points de Dégâts (rien de plus qu'une bosse pour le géant) d'ailleurs les rêveurs peuvent remarquer que le crâne du monstre possède déjà de semblables bosses.

Bombel

FOR : 48 CON : 31 TAI : 59 INT : 10 POU : 10
DEX : 12 Pdv : 45 Mouvement : 10 Armure : 8

Armes : Morsure : 65 %, 1D10+4D6
Griffes (quatre) : 45 % par griffe, 4D6

Les rêveurs, aidés des goules peuvent peut-être (malgré leurs pertes) venir à bout de Bombel. Dès ce moment, Horella se

mettra à diriger ses pierres et ses insultes vers ses sauveteurs. Sa compétence Lancer est de 75 %.

Sortant de longues et lourdes chaînes de son sac, Grath (ou la goule survivante) s'élancera vers la porte de la tour en hurlant : « à la rescousse ». Après l'avoir enfoncée, elle se précipitera dans les escaliers à l'intérieur vers le haut de la tour. Pendant cette montée, Horella aura encore le temps de lancer trois pierres sur les survivants de l'équipe, avant qu'elle atteigne le haut des marches. Là, la goule devra se jeter sur la princesse pour la maîtriser. Bien qu'elle se débatte, en griffant et en mordant, Grath, grâce aux chaînes, arrivera à l'immobiliser sans subir de blessure sérieuse. Traînant derrière elle la princesse, elle redescendra l'escalier ; une fois en bas, les goules se concerteront une dernière fois avec le reste de l'équipe, en leur disant qu'ils doivent maintenant se séparer. Elles remercieront les Investigateurs pour toute l'aide qu'ils auront pu apporter.

Si les rêveurs examinent l'intérieur de la tour, ils le trouveront aussi grossier que l'extérieur. S'ils montent jusqu'au sommet de l'escalier, jusqu'à la pièce où se tenait Horella, ils trouveront les murs décorés de symboles de rêves universellement reconnaissables. Ces signes racontent une histoire que les Investigateurs comprennent aisément, sauf dans les endroits du mur où le texte a été endommagé, c'est-à-dire où manquent les pierres qui ont servi de projectiles à Horella. La traduction est fournie ci-dessous.

PAPIER D'AZATHOTH N° 45

Traduction des symboles de rêve :

Le père qui se tient dans le centre de ... dans l'obscurité, son fils qui grandit et s'élance dans les sphères de ... en tournoyant sans fin dans le sombre vide ; lui, l'esprit millénaire dans le désert, qui doit ... passant et repassant jusqu'à ...

A ce point de l'aventure, si les rêveurs demandent aux goules de leur céder le page (jet sous Eloquence), elles leur en feront cadeau.

Pour quitter les Contrées du Rêve

Les Investigateurs devront trouver leur propre voie pour sortir du monde des rêves. Le chemin le plus évident, et celui suggéré par les goules, est de revenir sur leurs pas. Il faudra pardonner à vos joueurs s'ils ne sont pas enthousiasmés par cette idée. Les Investigateurs expérimentés savent qu'on peut quitter les Contrées du Rêve en s'éveillant.

Des personnages moins expérimentés peuvent décider de suivre la suggestion des goules, ou bien, ces dernières après s'être grattées la tête supposent qu'à partir de leur localisation présente, en voyageant droit vers l'Est on doit pouvoir retomber dans la jungle de Kled, où il sera peut-être possible d'emprunter une caravane d'éléphants. Ou alors ces mangeurs de légumes (berk !) peuvent voyager vers le Sud, traverser la rivière Oukranos, la forêt enchantée pour se retrouver à Ulthar. Peu importe la voie qu'auront choisie les Investigateurs, quand ils se réveilleront, ils seront dans le cimetière, en train de grimper hors de la tombe par laquelle ils sont entrés. Il n'y aura plus aucune trace du tunnel des goules.

Si jamais un des Investigateurs a reçu l'étrange joyau d'Eibon, il s'apercevra qu'il l'a toujours avec lui, bien que dans le monde réel, l'objet ne semble pas si étincelant que dans les Contrées du Rêve — il ressemble ici à un caillou terne de couleur marron. Tous les objets qu'ils auront pu amener avec eux, dans le monde des rêves, resteront ce qu'ils sont devenus là-bas — les pistolets seront toujours des épées, les lampes des bougies, etc.

Les faits suivants méritent d'être soulignés par des Investigateurs compétents. Si aucun joueur n'y pense, ils peuvent tenter un jet sous l'Idée pour chaque information.

(1) Le page est l'incarnation de Silas Patterson dans les Contrées du Rêve, rongée par le remord d'avoir tué son ami.
(2) Le Marcheur du Désert de Pierres est l'incarnation dans les Contrées du Rêve du sorcier Eibon, il erre sans fin en long et en large dans ce désert, attendant sa délivrance qui coïncidera avec la destruction du sort qu'il a lancé.
(3) Le joyau qu'il a donné est l'équivalent dans les Contrées du Rêve de la pierre sertie dans le crucifix de Vasiliy.
(4) Le saint homme de la montagne est l'incarnation dans les Contrées du Rêve de l'homme au Tibet, que le groupe rencontrera probablement bientôt. C'est un personnage important, et bien qu'il aidera l'équipe dans sa quête, il exigera un prix élevé en échange.
(4) Les statues géantes sont celles des Sasquatch.
(5) L'enfant dans la caverne est la symbolisation dans les Contrées du Rêve de la graine d'Azathoth qui se trouve dans une grotte cachée dans le Montana.

Le Rejeton d'Azathoth

Dans lequel les Investigateurs reçoivent un télégramme qui les galvanise et les envoie au Tibet pour une mission capitale qui ne sera pas, comme on peut s'en douter, de tout repos.

Cette aventure est le point culminant de la campagne. Elle commence quand les Investigateurs reçoivent un télégramme de Francis Wilson leur demandant de rencontrer Huntley, un de ses contacts, à Darjeeling en Inde. Le télégramme est reproduit ci-dessous (**Papier d'Azathoth n° 35**).

PAPIER D'AZATHOTH N° 35

Le télégramme de Francis Wilson :

SUIS AU COURANT DE VOS RECHERCHES CONCERNANT AZATHOTH STOP AI INFORMATIONS DE GRANDE VALEUR STOP BESOIN D'AIDE STOP RENDEZ-VOUS IMMÉDIATEMENT DARJEELING INDE STOP VOIR COLONEL HUGH HUNTLEY BRITISH FOREIGN OFFICE STOP AYEZ CONFIANCE STOP FRANCIS WILSON.

Si les Investigateurs se trouvent aux îles Andaman, ils pourront gagner Calcutta par bateau et de là prendre le train jusqu'à Darjeeling, 320 kilomètres au Nord. S'ils sont ailleurs, ils devront se débrouiller autrement.

Darjeeling

Huntley fournit aux Investigateurs tous les documents leur permettant de voyager au Tibet. Wilson se trouve en effet à la Légation Anglaise de Lhasa, la capitale du Tibet. Cette ville se trouve à plus de 650 kilomètres de Darjeeling et les seuls moyens de s'y rendre, c'est à pied ou à dos d'animaux. La route est empruntée par de nombreux pèlerins, marchands, contrebandiers ou espions. Le voyage dure des semaines et il est tour à tour terrifiant, ennuyeux, fascinant, il fait froid et la misère est partout. Le temps qu'il faut y passer offre d'excellentes occasions pour le Gardien de développer des aventures parallèles, d'être à l'écoute des suggestions des joueurs concernant leurs personnages et de finir de mettre les choses au point sur les aventures précédentes.

L'arrivée à Lhasa

Tôt ou tard, les Investigateurs seront en vue de cette étrange cité. La Légation Britannique (établie en 1921) se situe dans les faubourgs et les personnages y passent avant de pénétrer dans l'enceinte de la ville. De la Légation, on peut découvrir la cité, ramassée sur elle-même, de Lhasa. Aucun des bâtiments à l'exception du Potala, le palais du Dalai Lama, n'a le droit de dépasser deux étages. Le palais lui-même est une massive construction en pierres, loin d'être très esthétique mais plutôt imposante, de par sa situation et sa taille.

A la Légation, les Investigateurs sont rapidement conduits dans les appartements du Docteur Wilson. Ce dernier est plus maigre et plus fébrile que quand les personnages l'ont rencontré pour la première fois, à l'enterrement de Philip Baxter. C'est un maître ès langues orientales, un ami du professeur et un membre de l'Académie du Mardi Soir. Comme les Investigateurs, il est sur les traces d'Azathoth depuis qu'il a quitté Providence.

Francis Wilson

FOR : 12	CON : 13	TAI : 11	INT : 15	POU : 13
DEX : 13	APP : 11	EDU : 19	SAN : 54	Pdv : 12

Compétences : Anthropologie : 25 %, Linguistique : 65 %, Astronomie : 20 %, Mythe de Cthulhu : 26 %, Bibliothèque : 65 %, Occultisme : 12 %, Discrétion : 20 %, Sauter : 30 %, Grimper : 45 %, Se cacher : 25 %, Histoire : 35 %.

Langages : Birman : 40 %, Russe : 70 %, Coréen : 50 %, Siamois : 50 %, Japonais : 55 %, Tibétain : 75 %, Mandarin : 85 %.

Après avoir étudié toutes les preuves en sa possession, Wilson est entré clandestinement en Union Soviétique pour y dérober le journal de Rasputin. Il a fuit ensuite au Tibet, via la Mongolie. Il a traduit les passages les plus significatifs du journal pour les Investigateurs (**Papier d'Azathoth n° 37** dont la copie est donnée ci-après).

PAPIER D'AZATHOTH N° 37

Extraits du Journal de Rasputin :

2 décembre 1916 : Je laisse ces notes derrière moi avant de quitter Petrograd. Il va me falloir mourir avant la fin de l'année, laissant mon œuvre inachevée. J'ai vu hier en songe ce sauvage pâle, il connaît mes pouvoirs et ne me menace pas en vain. Ce disciple d'Eibon est très sage et il m'a montré de nombreuses choses qui vont s'accomplir. J'ai ainsi vu ma propre mort, bien que les détails en restent imprécis. J'ai prévenu la Tsarine et lui ai envoyé mon crucifix sur lequel est incrusté la pierre sacrée que Zekai m'avait donnée.

Wilson est persuadé que les plans d'Eibon doivent être contrés, l'humanité doit sans cesse aller de l'avant plutôt que demeurer dans une éternelle stagnation. Il pense que la prochaine chute d'une Graine se fera au Tibet, à 500 kilomètres de Lhasa. Le Père Fantôme sera sûrement là-bas, comme il était sur tous les sites où étaient tombés les graines précédentes. Wilson projette de voyager jusque là-bas avec un certain Lha-Bzang, natif du Tibet. Lha-Bzang a été élevé dans une religion mystique secrète depuis son enfance. Le monastère dans lequel il a grandi est situé non loin de l'endroit où chuterait la prochaine graine ; ce culte a survécu de nombreux siècles avant d'être supprimé par le gouvernement Tibétain en 1911, à cause de ses rapports avec les chinois. Wilson explique aux Investigateurs que c'est un « Domden », l'équivalent d'un « croque-morts » pour les Tibétains.

Un jet réussi sous l'Anthropologie rappelle aux Investigateurs que les rites funéraires de ce pays imposent au Domden de découper le mort en morceaux, à l'aide d'une grande hâche, puis ces restes doivent nourrir les vautours ou autres prédateurs de la montagne où se déroule la cérémonie. Cette cérémonie est pratiquée avec la plus grande dévotion et accompagnée des battements de tambour d'un deuxième domden.

Lha-Bzang

FOR : 11 CON : 08 TAI : 09 INT : 14 POU : 14
DEX : 06 APP : 07 EDU : 12 SAN : 50 Pdv : 09

Compétences : Anthropologie : 25 %, Mythe de Cthulhu : 16 %, Grimper : 10 %, Parler Anglais : 45 %, Marchandage : 55 %, Sauter : 05 %.

Quand Lha-Bzang était encore un enfant, ses parents furent tués par des bandits. Il fut alors conduit au Monastère Nem-Mka (Ciel en Tibétain), connu pour acheter des esclaves. Il y fut initié aux rites de Nem-Mka mais quand il réalisa que ceux-ci étaient très éloignés des préceptes de Bouddha, il fuit à la première occasion.

En 1911 le Dalai Lama expulsa tous les chinois du territoire tibétain. Plusieurs membres du monastère de Nen-Mka étaient chinois et les soldats tibétains donnèrent l'assaut à la bâtisse, expulsèrent les chinois et tuèrent beaucoup de moines. Ce temple mystérieux était en réalité dédié à Celui Qu'On Ne Doit Pas Nommer. Lha-Bzang veut mener l'expédition jusqu'aux ruines de ce temple. Il se souvient de certaines des cérémonies que lui ont appris les moines de Nen-Mka et compte sur ses pouvoirs personnels pour apprendre la vérité sur la chute de la Graine et l'approche de Némèsis.

Lha-Bzang ne voit aucun mal au fait d'avoir vendu les Investigateurs à un agent soviétique, Ivan Ivanovich Dorkyev, qui est entré clandestinement dans le pays depuis que Wilson lui a filé entre les doigts en Mongolie. Lha-Bzang a convenu avec l'espion de se rencontrer aux ruines du temple. En revanche, l'agent a accepté de n'entreprendre aucune action avant que le Tibétain n'ai fini d'interroger l'oracle. Dorkyev a prévu ensuite de capturer Wilson et de massacrer les Investigateurs. Lha-Bzang a été très bien payé.

Malgré son entrainement mystique et ses perceptions accrues, le Tibétain n'a pas saisi l'importance de la quête de Wilson. Peut-être que les restes de son ancienne adoration d'Hastur lui ont faussé son sens des réalités.

Les Ruines

Lha-Bzang les guide pendant 500 kilomètres à travers une succession de cols, de lacs saumâtres et de vallées arides. Tout au long de ce périple, ils croisent des conducteurs de Yack, des petits monastères de montagne, des fermes et des empreintes de l'Abominable Homme des Neiges. Les Gardiens peuvent encore profiter de l'occasion pour ajouter quelques aventures de leur cru qui pimenteraient ce voyage.

Deux semaines après le départ, toute l'expédition alors qu'elle campe pour la nuit, est réveillée par un tremblement de terre mineur. Une semaine plus tard, elle arrive en vue des ruines du monastère qui s'accrochent encore au flanc de la montagne.

Tout ce qui reste du monastère, c'est un sol carrelé, quelques portions de murs, et un fragment cylindrique de ce qui devait être une immense colonne, maintenant rasée et dispersée, le tout étant balayé par le vent et recouvert d'une fine pellicule de neige. Un peu plus loin, sur un petit plateau, sont dressés de grands menhirs (c'est là où campe l'espion russe Dorkyev). Il faut réussir un jet sous le Mythe de Cthulhu pour se rappeler que de semblables menhirs sont utilisés dans les cérémonies pour appeler Hastur. Le bouleversement dû à un récent tremblement de terre peut être remarqué avec un jet sous Géologie.

Après avoir exploré les ruines un petit moment, Lha-Bzang finit par localiser ce qui fut jadis une petite chambre circulaire de 4 mètres 50 de diamètre. Il commence à nettoyer les débris et invite les Investigateurs à se joindre à lui. Ce travail prend une heure ou deux puis les personnages mettent à jour un sol de pierre, gravé de symboles obscurs. En se servant de ces symboles et de la relique que possède Wilson, Lha-Bzang va tenter de contacter l'entité cosmique qui attend.

La Cérémonie

Dès le lever du soleil, Lha-Bzang explique aux membres de l'expédition comment se placer sur le périmètre de la cham-



bre. Il s'installe face au Nord et sort d'un sac accroché à sa ceinture, une longue pipe d'argile et une substance goudronneuse grise enveloppée dans du papier de riz. Il réchauffe la boule grise avec une allumette avant d'en prélever un fragment afin de bourrer sa pipe, puis il allume celle-ci à l'aide d'une deuxième allumette. Il tire longuement sur sa pipe avant de la passer à l'Investigateur sur sa gauche. La pipe circule ainsi entre tous les personnages avant de revenir à son propriétaire qui la vide puis la range à sa place. Il commence à psalmodier une sorte de plainte bourdonnante.

Les incantations de Lha-Bzang durent environ une demi heure, bien que cela paraisse une éternité. A la fin, le Tibétain fait un signe de tête et Wilson se lève de sa place. Portant avec lui une petite boîte en bois, il gagne le centre du cercle où il s'agenouille, dépose la boîte devant lui et l'ouvre, faisant ainsi apparaître ce qui semble être une main humaine récemment coupée. Bien qu'il n'y ait pas de sang, la chair semble ferme et en bonne santé. Puis Wilson sort un couteau et entaille profondément la paume de sa propre main, qui se met à saigner abondamment. Il laisse sa blessure s'égoutter au-dessus de la main coupée puis se confectionne un pansement sommaire avec son mouchoir avant de présenter le couteau à l'Investigateur le plus proche, lui montrant qu'il doit agir de même. Si un des personnages est trop lâche pour s'entailler lui-même, Lha-Bzang lui fera signe de quitter le cercle de prière.

Quand tout le monde aura donné ainsi son sang, la main coupée se mettra soudain à bouger, à plier et déplier les doigts et se pointera vers Lha-Bzang. Tous les témoins de cette scène perdront 0/1D4 points de San. Alors la voix de Wilson s'élèvera : « Où apparaîtra le messager d'Eibon ? ». La main se déplacera alors en direction d'un des Investigateurs, mais, avant d'atteindre celui-ci, elle s'arrêtera sur l'un des mystérieux symboles gravés sur le sol, qu'elle se mettra à désigner avec son index. Lha-Bzang se tournera alors vers Wilson et lui dira : « si l'on interprète ce symbole, il indique le Nord-Est, à quelques kilomètres ». Puis Wilson demandera : « Quand apparaîtra-t-il ? » La main se déplace alors vers un autre symbole et le désignera. « Ce signe, reprend Lha-Bzang veut dire demain. »

Les Investigateurs seront alors invités à questionner l'oracle. Chaque question coûte 7 Points de Magie et 1D4 points de San. A chaque fois la main s'arrête devant le symbole correspondant qui ne peut être interprété que par Lha-Bzang. Il fera de son mieux pour répondre de la façon la plus précise possible. Chaque réponse doit tenir en un seul mot et il y a seulement 171 signes gravés sur le sol, ce qui limite quelque peu les réponses. L'oracle ne peut répondre qu'à des questions ne concernant que des sujets d'importance cosmique et qui ont un rapport avec la terre. S'il est posé une question à laquelle on ne peut répondre (comme par exemple : « comment vais-je mourir ? », ou bien : « où les Profonds ont-ils

emmené Alex ? », la main désignera le symbole « Vide » qui signifie que la question n'a pas de sens. Les Points de Magie et de Santé seront quand même dépensés.

Les Investigateurs peuvent poser toutes les questions qu'ils veulent mais à la fin de la cérémonie, ils devront avoir l'impression qu'une catastrophe de grande ampleur va se déclencher d'ici peu. Cela se produira le jour suivant, dans une vallée à 15 kilomètres de là. Si les Investigateurs n'arrivent pas à obtenir ces renseignements essentiels, Lha-Bzang et Wilson les apprendront.

Ivan Ivanovich Dorkyev

Un peu plus loin dans la montagne, ignoré de tous sauf de Lha-Bzang, se cache l'agent soviétique Dorkyev. Cet homme poursuit avec obstination le professeur Wilson depuis Leningrad jusqu'à ce coin reculé du Tibet. Dorkyev mesure plus d'1 mètre 80 et se cache sous le déguisement d'un conducteur de Yack. Sous ses vêtements, il a dissimulé deux pistolets, un grand couteau et une cartouchière.

Ivan Ivanovitch Dorkyev, Agent du GPU

FOR : 15	CON : 17	TAI : 15	INT : 14	POU : 15
DEX : 16	APP : 12	EDU : 14	SAN : 65	Pdv : 16

Armes : Coup de poing : 75 %, 1D3+1D4
Lutte : 85 %, spécial
Pistolet automatique 9 mm (il en possède deux) : 85 %, 1D10
Long couteau : 65 %, 1D4+2+1D4

Compétences : Camouflage : 65 %, Lire/écrire le Russe : 75 %, Discrétion : 65 %, Lire/écrire le Tibétain : 45 %, Discussion : 45 %, Parler Anglais : 25 %, Ecouter : 45 %, Parler Kazahk : 35 %, Eloquence : 45 %, Parler Russe : 75 %, Esquiver : 55 %, Parler Tibétain : 45 %, Grimper : 70 %, Sauter : 55 %, Lancer : 55 %, Se cacher : 65 %, Lire/écrire l'Anglais : 25 %, Suivre une piste : 30 %, Lire/écrire le Kazahk : 35 %, TOC : 65 %.

Dorkyev est arrivé à l'ancien monastère un jour plus tôt et en empruntant un chemin légèrement différent de celui des Investigateurs ; il a alors installé son camp dans la montagne. Il projette d'enlever Wilson le lendemain matin après la cérémonie. Il attend donc le premier rayon de soleil derrière les menhirs puis se glisse jusqu'aux ruines du monastère, sur une position déjà repérée.

Si l'un des Investigateurs (ou plusieurs) a choisi de ne pas assister à la cérémonie ou en a été exclu, il y a des chances pour qu'il attende dans les environs. S'il est éveillé, Dorkyev tentera de l'approcher en faisant un jet sous Discrétion. Si le jet réussit, il essaiera de le capturer vivant, en lui brandissant ses armes sous son nez pour l'intimider puis il le ligotera et le baillonnera (il a largement assez de baillons et de liens pour tout le monde). Si Dorkyev rate son jet, tout Investigateur éveillé et non impliqué dans la cérémonie pourra entendre le bruit de pierres qui roulent sur la pente au-dessus d'eux. S'il fait encore suffisamment sombre, il pourra éviter d'être repérer en réussissant un jet sous Se cacher. Si les personnages parviennent à repérer la source du bruit, il tentera alors de leur tendre une embuscade. Sinon, il demeurera immobile quelques minutes puis reprendra sa progression suivant son plan initial.

Après la Cérémonie

L'agent russe attend que la cérémonie soit bien engagée avant d'intervenir pour maîtriser tout personnage en dehors du cercle. Une fois cette tâche accomplie, il attendra la fin de la lecture de l'oracle, puis sautera au milieu du cercle.

Les personnages seront sans nul doute abasourdis de voir apparaître cet homme à l'allure menaçante, brandissant deux révolvers et leur ordonnant, dans un anglais teinté d'un fort accent de se lever et de mettre les mains sur la tête. Il a l'avantage psychologique et le confortera en abattant tout Investigateur qui tenterait d'ébaucher un geste soudain ou suspect. Il demandera à Lha-Bzang de leur lier les mains derrière le dos, puis exigera qu'on lui rende tout document ayant appartenu au criminel Rasputin ; il délestera également tous les personnages de documents contre-révolutionnaires, les livres ou autres objets personnels.

Dorkyev a l'intention de ramener Wilson en Union Soviétique. Bien que ce dernier l'ai fait en toute bonne fois, il a tout de même violé une bonne douzaine de lois et l'agent russe n'a jamais entendu parler de la venue de la Graine, d'Azathoth, ou de toute autre théorie qui serait supérieure au Marxisme.

L'agent du GPU n'a que faire de prisonniers en dehors de Wilson. C'est au Gardien de décider de leur sort. Peut-être que le Russe sera suffisamment magnanime pour laisser les Investigateurs se délivrer eux-mêmes ; ou au contraire, les exécutera-t-il sur le champ. Son sens de l'honneur l'empêchera néanmoins d'abattre Lha-Bzang. Si vous le souhaitez, les Investigateurs auront peut-être l'occasion de discuter avec le Russe pour le convaincre de ne pas les tuer. Si cela échoue, la cruelle conclusion de cette scène sera de voir Dorkyev abattre les Investigateurs un par un, d'une balle dans la nuque.

S'il propose aux Investigateurs de ne pas les tuer ce sera contre la promesse qu'ils retournent à Lhasa dès le lendemain. Dorkyev ne croit pas à leur histoire et est persuadé que les personnages ne sont venus jusqu'ici que pour se livrer à une de ces cérémonies perverses dont les fanatiques religieux sont friands. Il compte s'en aller le lendemain, en passant par la vallée dans laquelle doit tomber la Graine.

S'il laisse vivre les Investigateurs, il les laissera près d'un feu de bouse de yack sèches, pour qu'ils ne meurent pas de froid.

D'ici le matin, Wilson se sera débrouillé pour expliquer aux Investigateurs qu'ils doivent se rendre dans la vallée de la Graine et tenter d'y vaincre le Père Fantôme.

La Vallée de la Graine

Un jour nouveau se lève, clair et ensoleillé. Cela prend moins de 3 heures d'une marche aisée dans les collines pour se rendre jusqu'à cette vallée. Le Père Fantôme y parviendra peu avant Dorkyev (et les Investigateurs qui seront probablement sur sa piste). Cette entité prévoit de détruire cette Graine, comme il l'a toujours fait jusqu'ici.

La fin de cette campagne peut être modulée suivant l'atmosphère que vous lui avez donné. La « punition » pour l'échec des personnages peut aller de la simple blessure physique jusqu'à une destruction totale de la Terre ou l'immobilisation complète de cette partie de notre Espace-Temps.

Faites en sorte que les Investigateurs parviennent à se glisser près de Dorkyev, de façon à n'avoir à s'exprimer qu'avec un groupe à la fois.

Devant eux se tient la silhouette du Père Fantôme, l'indien albinos, totalement absorbé par d'étranges gesticulations dirigées vers le ciel. Dorkyev lui-même est consterné par ce qu'il voit se dessiner dans l'air : un gigantesque halo, du même genre que ceux qui entourent parfois le soleil ou la lune, mais celui-là n'entoure rien de visible — pour l'instant. Tout autour la lumière semble comme huileuse et malsaine, la couleur du ciel varie du jaune au vert, comme si un immense prisme avait été incrusté dans l'atmosphère.

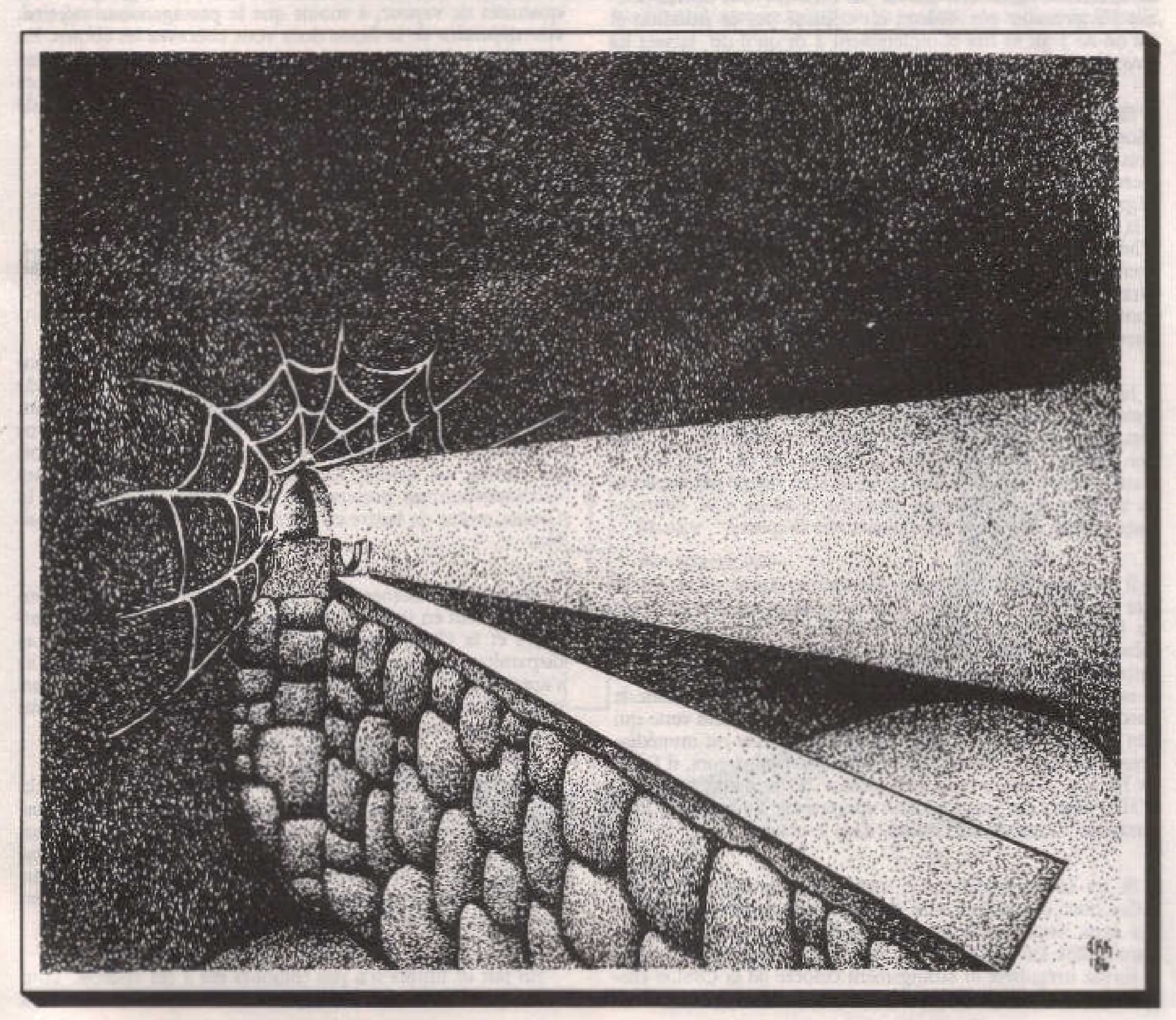
Dorkyev n'en revient pas, lui et Wilson échangent des commentaires affolés en russe. Lha-Bzang, en proie à la panique se met à vomir, puis s'enfuit dans la mauvaise direction, comme nous le verrons plus loin. Soudain, toutes les personnes présentes dans la vallée sentiront leurs cheveux se hérisser sur leurs têtes quand le halo dans le ciel s'assombrira pour prendre une couleur verte foncée aux reflets métalliques.

Il n'y a soudain plus un souffle de vent tout autour et tout deviendra si calme que chaque Investigateur pourra entendre les battements de son propre cœur.

Le Russe, réaliste, jure tout en libérant fébrilement Wilson. Il serait souhaitable que les Investigateurs arrivent à parler à Wilson. S'ils hésitent à s'approcher, ce qui est vraisemblable surtout si on se souvient des deux pistolets brandis par Dorkyev, ce sont les deux PNJ qui s'approcheront des personnages. Comme le ciel entier commence à s'assombrir, des ondes de panique parcourent tous les personnages présents, même le plus impassible. Tout le monde perd 0/1D4 points de San.

Il est temps maintenant d'entreprendre ce que Rasputin a déjà tenté dans le passé. Si les Investigateurs ont la pierre du Marcheur du Désert de Pierres, ou le crucifix de Rasputin (celui que possédait Vasiliy, dans le Montana), il faudra qu'ils touchent le Père Fantôme avec l'un de ces deux objets pour réussir à le dominer sans avoir à combattre. Il est à préciser que si ce dernier n'était pas en transe, il pourrait instinctivement éviter tout contact avec ces pierres. Une fois touché, il reste assis, comme congelé, cessant immédiatement toute activité.

Quelques secondes plus tard, se fait entendre un sifflement qui va en s'amplifiant et se termine en une immense explosion qui jette à terre toutes les personnes présentes, causant à chacun la perte de 1D3 Points de Vie. Le bruit de l'approche



La Lumière de Némésis.

et de la chute étaient si forts que chacun doit jeter 1D100 sous sa Constitution fois 3. Si un personnage rate son jet, il perdra immédiatement 15 % dans sa compétence Ecouter, et ce, de façon permanente (cela signifie donc que sa compétence Ecouter ne pourra plus dépasser 85 %). Le sol se met à vibrer puis à trembler et une deuxième explosion se produit. Un trait de lumière aveuglant a déchiré le ciel et s'est écrasé dans la vallée. Quand ils se remettront sur pied, les Investigateurs, groggy, réaliseront qu'un cratère de 6 mètres de profondeur vient d'apparaître là où avant il n'y avait rien.

Tous ceux qui réussiront un jet sous l'idée pourront se rendre compte que le cratère, distant de 150 mètres, s'est formé là où se dirigeait Lha-Bzang. On peut en effet retrouver le corps déchiqueté de l'infortuné Domden à moins de 10 mètres de l'excavation.

Le Sacrifice

« Vite », hurle Wilson, « nous devons placer le corps du Père Fantôme sur la Graine ». C'est tout ce que connaît Wilson sur la procédure à suivre. Il sait qu'il faut commencer par ça, mais ne sait rien de ce qu'il peut se produire une fois le corps de l'albinos au contact de la Graine, pas plus qu'il ne connaît les mortelles radiations émises par celle-ci (vous devrez donner l'impression que Wilson est dépassé par la situation et qu'on ne peut se fier complètement à ce qu'il dit, laissez les Investigateurs reprendre le contrôle de la situation).

Si les Investigateurs ont déjà pu expérimenter, dans le Montana, l'effet des radiations émises par la Graine, l'injonction de Wilson risque de les laisser plutôt hésitants. S'exposer à ces radiations signifie soit la mort immédiate, soit une lente dégradation et décomposition des tissus qui mène également à la mort. Soyez sûr que cela est bien clair dans les esprits et n'hésitez pas à rappeler aux joueurs ce qui a pu arriver aux premiers Investigateurs qui ont affronté le pouvoir de la Graine. Si, parmi ceux-ci se trouvent des personnages déjà contaminés, étant de toute façon condamnés, ils seront logiquement volontaires pour approcher la météorite.

Si aucun personnage n'est déjà contaminé, si personne n'est volontaire et qu'il n'y a pas d'autres solutions proposées, alors Dorkyev se mettra à jurer et annoncera qu'il va s'en charger. Il peste contre la lâcheté de ces gens qui se disent vouloir sauver le monde et ne sont même pas capables de sacrifier leur enveloppe physique pour ça. Lui, communiste et athé, marchera résolument vers la mort.

Il entreprend effectivement l'aventure, après s'être assuré que le crucifix, ou la pierre, était fermement attaché au corps du Père Fantôme. Personne ne songe à se moquer de lui, même si ses doigts tremblent un peu. Il soulève le corps de l'albinos entre ses bras, murmurant d'un air surpris que celui-ci est plus léger qu'il ne le donnait à penser, et escalade le bord du cratère pour plonger dans l'hideuse lumière verte qui s'en échappe. Hélas, le pauvre agent soviétique est immédiatement consumé. Devant les yeux des Investigateurs, il fond, en hurlant pour devenir une espèce de pudding (perte de 1/1D8 points de San pour tout spectateur). Le corps du Père Fantôme, lui, roule hors de vue dans le cratère.

Si les Investigateurs sont intelligents, ils ramperont jusqu'au bord du cratère et se serviront de miroirs pour regarder sans risque au fond de celui-ci. Ils pourront voir les parois, déjà altérées par la terrible radiation, et tout au fond, la forme irrégulière et étrangement colorée de la Graine elle-même, qui semble à la fois animée et morte. Des pétillements et des grésillements ainsi que des roches fondues mettent en évidence le terrible pouvoir du rayonnement. Voir la Graine ne coûte aucun point de San. A moins de 50 centimètres d'elle gît le corps toujours inanimé du Père Fantôme, qui a l'air de très bien supporter les radiations. Si on réussit un jet sous TOC, on peut voir que le crucifix, ou la pierre, est toujours attaché au corps du valet d'Eibon.

Puisque la tentative de Dorkyev a échoué et que Wilson refuse catégoriquement d'entrer dans le cratère (lui aussi sera dissout s'il y est poussé), il faudra bien qu'un des Investigateurs se dévoue, ne serait-ce que pour que le sacrifice du Russe ne soit pas vain.

Si les personnages restent trop longtemps indécis, la Graine aura alors un brusque sursaut d'activité, aussi puissant qu'un tremblement de terre. Quand les personnages regarderont à nouveau dans le cratère, ils se rendront compte que le malfaisant météorite a commencé à s'enfoncer dans le sol. S'ils n'agissent pas immédiatement, la Graine continuera à se diriger vers le centre de notre planète où elle germera, et le monstre qui en emmergera quittera notre globe en le brisant comme une coquille d'œuf.

Si les Investigateurs restent donc inactifs, le météore s'enfoncera, laissant derrière lui une ouverture dégorgeant des quantités de vapeur, à moins que le passage ne se referme, cela dépendra de la façon dont vous concevez les choses. En ce point, soit la campagne se termine, soit commence une nouvelle aventure basée sur la poursuite de la Graine. Les Gardiens devront être aptes à affronter les conséquences de ces deux choix.

Le Passage vers le Rejeton

Il se trouvera certainement un Investigateur capable d'opposer avec succès son Pouvoir à celui de la Graine (qui est de 15) sur la table des résistances. Si les chances de succès sont trop faibles, faites descendre ce Pouvoir jusqu'à 10. Le héros (ou l'héroïne) qui se sacrifiera, devra descendre sur les parois du cratère, en évitant les flaques formées par les roches décomposées puis portera le corps du Père Fantôme sur la Graine, avant de battre en retraite le plus rapidement possible.

Pendant un moment rien ne se passe. Puis, si les personnages étaient en train de regarder, ils verront le corps de l'albinos et la Graine jeter une brève lueur, se distordre puis disparaître avec un petit bruit. S'ils ne regardaient pas, ils s'apercevront simplement que la radiation verte a soudainement disparu, et ils auront l'étrange pressentiment que tout est redevenu normal.

Au fond du cratère, là où se trouvaient l'albinos et la Graine, s'ouvre maintenant un tunnel. S'il approche de l'entrée de ce tunnel, tout Investigateur réussissant un jet sous TOC, retrouvera la pierre ou le crucifix dans le fond du cratère. Si aucun jet ne réussit, faites en faire un sous l'Idée pour que vos joueurs pensent à rechercher ces objets dont on est encore loin d'avoir exploité toutes les possibilités.

En fait ce tunnel n'a pas toujours été à cet endroit. Tout Investigateur réussissant un jet sous le Mythe de Cthulhu

reconnaîtra en fait l'entrée d'un portail dimentionnel, sans toutefois savoir où et quand on débouche en le franchissant. Le passage, derrière le portail, est taillé dans du marbre noir et poli, la voûte est à 6 mètres de haut, et il mesure 6 mètres de large. Si un Investigateur franchit ce passage avec la pierre du Marcheur ou celle qui est sertie dans le crucifix de Rasputin, il pourra sentir le poids de ces deux joyaux augmenter jusqu'à atteindre 5 kilogrammes. Si on les examine, on se rend compte qu'elles ressemblent maintenant à d'étranges œufs ovales de la taille d'un poing qui pulsent sur un rythme totalement extra-terrestre.

Les Investigateurs peuvent sentir un léger courant d'air entrant dans ce tunnel. Si on peut voir l'ammorce de celui-ci, grâce à la lumière du soleil provenant de l'extérieur, en revanche le reste du passage est dans le noir le plus absolu. Les Investigateurs pourront peut-être confectionner des torches ou bien possèdent-ils des lampes encore en état de marche. Si cela paraît nécessaire, précisez qu'il semble y avoir une légère lueur, tout au fond, afin d'atténuer leur peur de pièges ou de monstres cachés.

Si les personnages suivent le tunnel, ils marcheront en ligne droite pendant 150 mètres avant de déboucher dans une salle de plus de 250 mètres de large. En réussissant un jet sous l'Idée, ils pourront se rendre compte que la salle a la même forme et est creusée dans le même matériau que les pierres en leur possession.

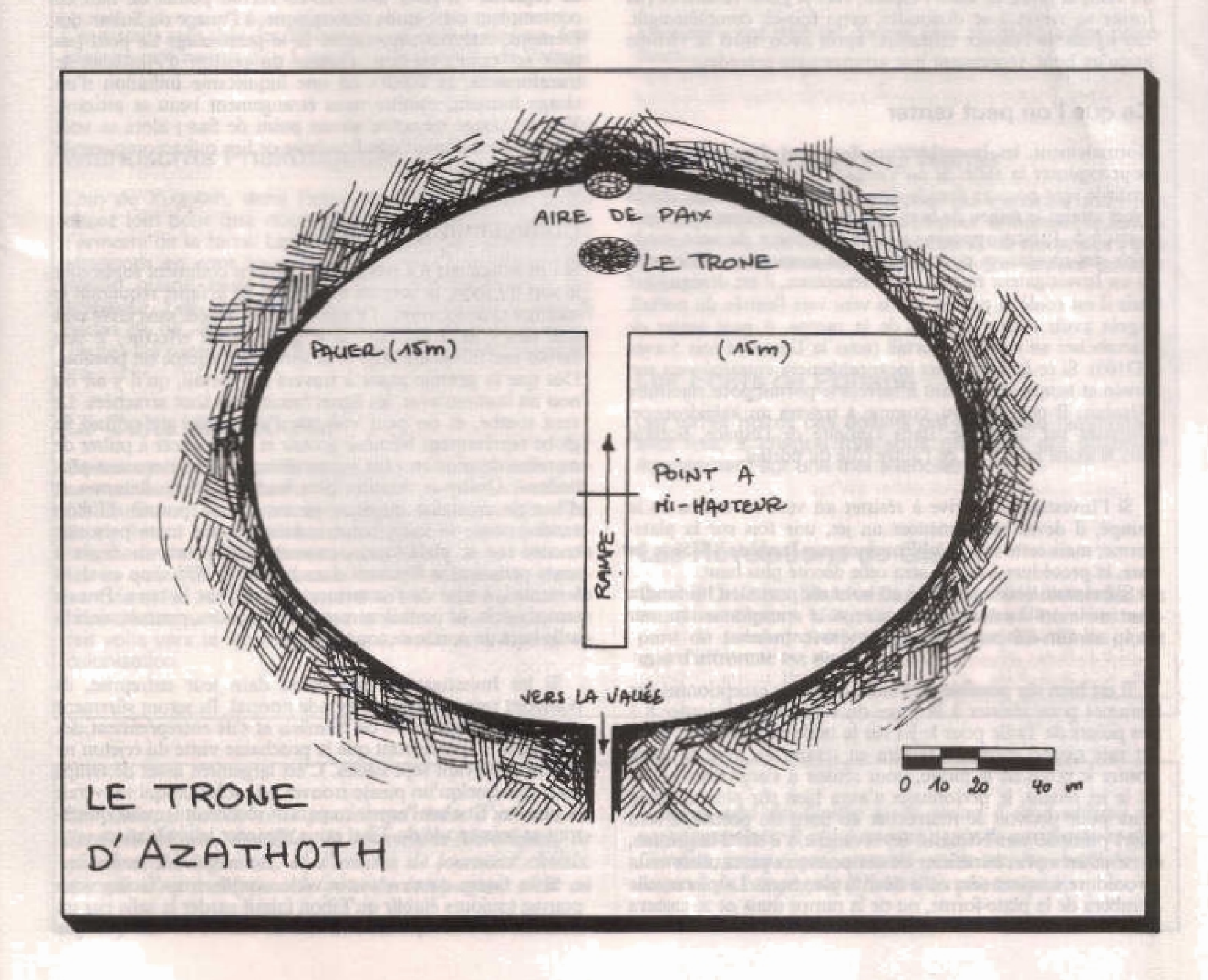
En face se trouve une plate-forme, taillée dans le marbre noir, à 15 mètres de haut et qui fait toute la longueur de la salle. Une large rampe, en face de l'entrée du tunnel, s'élève en pente douce jusqu'au centre de cet étrange balcon.

Le Deuxième Portail

Sur la plate-forme, juste en face de la rampe se trouve un autre portail, à travers lequel on peut distinguer l'espace sombre, avec, au centre, un globe émettant une lueur nébuleuse. Le portail mesure 4 mètres de large. Tout autour de lui, l'air est sillonné par d'étranges lignes, à moitié transparentes, qui semblent être faites de cristal. Si on réussit un jet sous le Mythe de Cthulhu, on sait que ces lignes représentent un espace qui fut, d'une manière ou d'une autre, cristallisé. Cela ressemble par exemple à des rayons laser, à la différence que ces lignes commencent et finissent dans l'air, sans limites apparentes.

La brise, qui s'est transformée maintenant en un vent plus violent, se dirige vers ce portail. En fait, maintenant qu'ils sont ouverts, l'air de la terre est aspiré par Némésis au travers de ces deux portails.

Le poids des deux joyaux transportés augmente toujours au fur et à mesure que l'on s'approche du milieu de la salle,



pour atteindre 50 kilogrammes. Ils peuvent déchirer les poches des vêtements ou obliger ceux qui les portent à les lâcher. La forme et la taille des pierres ne changent pas. Tout le monde peut maintenant voir que leurs pulsations sont à l'unisson de celle de l'espace cristallisé.

Toute personne contaminée par la radiation sentira alors comme une envie suicidaire de se jeter dans le deuxième portail. Elle croira entendre selon sa personnalité une voix familière, peut-être celle d'une mère ou d'un ami, lui disant : « Viens, approche, rentre à la maison ». On peut résister à cet appel en réussissant un jet sous la Connaissance, ou bien les autres Investigateurs peuvent réussir à maîtriser une personne envoutée, s'ils parviennent à opposer avec succès le total de leurs points de Force contre ceux de la victime sur la table des résistances.

Si un personnage veut se jeter dans l'espace cristallisé, il se mettra à courir sur la rampe, porté par le vent qui le pousse vers le portail. Quand il s'approchera, les lignes lumineuses se mettront soudain à bouger, formant un nouveau motif dont il formera le nouveau centre, à la place de l'entrée de tout à l'heure. Cela ne semble pas affecter le moins du monde ses mouvements mais comme elle avance toujours, la victime commence à reprendre sa forme d'origine, quand elle n'était pas contaminée, et quand elle est sur le point de franchir le portail, elle est complètement redevenue elle-même. Mais la force d'attraction inexorable du portail, conjuguée avec celle du vent, la précipite dans l'espace, vers le globe lumineux ; sa forme se remet à se dissoudre, cette fois-ci, complètement. Les lignes de l'espace cristallisé, après avoir suivi la victime jusqu'au bout, reprennent leur arrangement précédent.

Ce que l'on peut tenter

Normalement, les Investigateurs disposent d'assez de temps pour explorer la salle. Si on s'engage sur la rampe, on peut sentir le vent pousser dans le dos, en direction du haut. Après avoir atteint le milieu de la rampe, la force du vent augmente jusqu'à 5. Il faut opposer sa taille à la force du vent sur la table des résistances pour continuer à avancer normalement. Si un Investigateur rate ce jet de résistance, il est déséquilibré puis il est roulé et poussé par le vent vers l'entrée du portail. Après avoir atteint le haut de la rampe, il peut tenter de s'accrocher au bord du portail (sous la Dextérité fois 5 avec 1D100). Si ce jet rate, il est inexorablement entraîné vers son destin et tombe en hurlant à travers le portail pour rejoindre Némèsis. Il peut être vu, comme à travers un kaléidoscope, tournant sur lui-même, dans l'infinité de l'espace, flottant vers le globe lumineux de l'autre côté du portail.

Si l'Investigateur arrive à résister au vent au milieu de la rampe, il devra recommencer un jet, une fois sur la plate-forme, mais cette fois-ci le vent aura une force de 12. Si le jet rate, la procédure à suivre sera celle décrite plus haut.

S'il réussit à se raccrocher au bord du portail, il lui faudra tourner le dos à celui-ci pour pouvoir se cramponner au mur et au sol afin d'éviter d'être de nouveau entraîné.

Il est bien sûr possible de s'aider du poids exceptionnel des gemmes pour résister à la force du vent : il faut ajouter 8 à ses points de Taille pour le jet sur la table de résistance. Si ce jet rate quand même, il faudra en refaire un avec sa force contre le poids de la pierre, pour réussir à s'accrocher après. Si le jet réussit, le personnage n'aura bien sûr plus de main libre pour pouvoir se raccrocher au bord du portail, il sera alors précipité vers Némèsis. En revanche, s'il lâche la gemme, il ne pourra plus bénéficier de ses pouvoirs particuliers et la procédure à suivre sera celle décrite plus haut. La pierre, elle tombera de la plate-forme, ou de la rampe mais ne se cassera pas.

Si on monte la rampe avec une des deux pierres, les lignes de l'espace cristallisé se réorganiseront autour de la gemme, comme avec les personnes contaminées. Si on emporte les deux pierres sur la rampe, les lignes se localiseront sur ces deux objectifs.

Les Investigateurs peuvent également lutter contre la force du vent en assurant leurs camarades à l'aide de cordes. Si le total des points de Force est suffisant pour contrer le vent, la montée pourra se faire sans aucun risque. Une fois en haut de la rampe, l'Investigateur découvre un bizarre diagramme gravé dans le sol, entre l'entrée du portail et la fin de la rampe. Ce diagramme a la forme d'un ovale, dont tout l'intérieur est rempli de lignes et de hiéroglyphes étranges ; il luit d'une lueur interne. S'il s'avance jusqu'à cet endroit, le personnage se retrouvera soudain dans une aire de silence et de paix. Le vent ne peut plus l'atteindre dans cette zone privilégiée, mais il ne peut plus entendre lui les conseils ou les avertissements de ses compagnons même s'ils sont criés.

En se plaçant sur le diagramme, on est en fait dans ce qu'on pourrait comparer à « l'œil du typhon », et de là, on peut voir tout ce qui se passe de l'autre côté du portail. Cette porte, construite par Eibon débouche en fait sur Némèsis, et le suit dans sa course sans fin dans le vide. De sa position, l'Investigateur découvre ce monde monstrueux qui semble le regarder. Il entend un petit cri perçant, émanant de l'éther torturé juste avent de réaliser pleinement ce qu'il est en train de regarder. Il perd alors 1D10/1D100 points de San en contemplant cetté étoile démoniaque, à l'image du Sultan des Démons, Azathoth lui-même. Si le personnage ne perd pas tous ses points de San, l'image du rejeton d'Azathoth se transformera, se fondra en une inquiétante imitation d'un visage humain, sombre mais étrangement beau et attirant. Voir ce visage ne coûte aucun point de San ; alors sa voix s'élèvera, ordonnant que l'on brise ce lien qui accompagne le fils d'Azathoth.

Comment briser le lien

Si l'Investigateur n'a pas encore compris comment supprimer le sort d'Eibon, la voix lui ordonnera de le faire, requérant le sacrifice d'une gemme. Le message sera répété sans arrêt tant que rien n'aura été fait. Si le sacrifice est effectué, le lien établit par Eibon est brisé et la survie de l'équipe est possible. Dès que la gemme passe à travers du portail, qu'il y ait ou non un humain avec, les lignes lumineuses sont arrachées. Le vent tombe, et on peut voir, de l'autre côté du portail, le globe représentant Némèsis grossir et commencer à pulser de manière de plus en plus incontrôlée, tout en devenant plus brillant. Quelques minutes plus tard, un jet de flammes et d'énergie d'origine magique provenant du portail d'Eibon envahit toute la salle, tuant instantanément toute personne encore sur la plate-forme, causant 3D6 points de dégât à toute personne se trouvant dans la salle et 1D6 si on est dans le tunnel, à côté de l'ouverture donnant sur la terre. Peu de temps après, ce portail se met à se dissoudre, mettant ainsi la salle hors de portée de tous.

Si les Investigateurs ont réussi dans leur entreprise, ils pourront revenir dans un monde normal. Ils seront sûrement obsédés par l'existence de Némèsis et s'ils entreprennent des calculs, ils s'apercevront que la prochaine visite du rejeton ne se fera pas avant sept siècles. C'est largement assez de temps pour que quelqu'un puisse trouver une solution qui sauverait la planète. Et c'est l'esprit en paix et réconforté, qu'ils quitteront ce coin reculé du Tibet pour regagner la civilisation.

Si la façon de s'en sortir vous semble trop facile, vous pouvez toujours établir qu'Eibon faisait garder la salle par un monstre ou deux qui bien sûr seront encore en vie. Quoique

vous décidiez, il faudra que cela respecte le ton que vous avez toujours voulu donner à cette campagne.

Les Récompenses

Si les plans d'Eibon sont déjoués, et si les Investigateurs ont pu éviter l'explosion finale, tous les Investigateurs regagneront 2D10+10 points de San. Avoir sauvé Wilson ajoute 1D6 points de San.

Comme les personnages quitteront la vallée, ils trouveront un Gardien de yack qui acceptera de les guider et de les escorter (pour la modique somme de 20 Livres Sterling — c'est-à-dire tout ce qu'il peut espérer gagner en 10 ans de labeur) jusqu'aux passages du Sud, où ils pourront entrer dans les Indes Britanniques et de là retourner chez eux.

Aides de jeu optionnelles

Extraits des Livres du Mythe

Ces extraits sont tirés des différents livres cités ci-dessous. Les passages intéressants du « Livre d'Eibon » et du « de Vermiis Mysteriis » ont déjà été donnés dans les paragraphes précédents.

Manuscrits Pnakotiques

Loin de Yuggoth, dans l'espace lointain, pourtant pas assez loin pour que nous soyons en sécurité, tournoie l'ennemi de la terre. Les anciens l'ont connu quand les shoggoth se sont tournés contre eux. Les Noirs l'ont connu quand leurs cités se sont écroulées pour les ensevelir. Les Hommes-Serpent l'ont connu, quand, à cause de lui, ils ont été obligés d'aller vivre sous terre. Toutes les races encore à venir apprendront à le connaître.

Le Culte des Goules

Beaucoup de marchands respectables et même de personnalités parisiennes font partie de ce culte inhumain. Se réunissant en secret dans des endroits sous la ville, ils s'y livrent à leurs cérémonies blasphématoires. Nombre d'entre eux sont devenus des bêtes, aussi bien de forme que d'esprit. Beaucoup ont été arrêtés et emprisonnés et les autres vivent dans la peur constante de se faire démasquer et arrêter par la police. Un fort partie a fait voile vers la Nouvelle-Orléans, sous un prétexte de colonisation.

Les Fragments de G'Harne

Saluons Azathoth ! Saluons celui qui viendra s'unir ! Ton enfant attend le nouveau soleil pour annoncer le temps de sa venue. Les étoiles roulent dans les cieux, alors que la terre existe encore. Azathoth et son enfant doivent régner !

Les Ecrits de Ponape

Les terres noires des océans ont émergées maintenant sept fois, à chaque fois sous un soleil qui étincelait étrangement sur une mer silencieuse.

Les Révélations de Glaaki

Quand Celui qui Marche Dans l'Obscurité reviendra, les murs trembleront. L'illusion s'écroulera et l'homme, rampant de terreur, préfèrera se détruire lui-même plutôt que d'affronter les dieux.

Les aides de jeu de cette partie sont tirées d'extraits de livres du Mythe, émaillées de recherches historiques, de questions dérangeantes, et d'articles de journaux choisis. Aucune n'est indispensable pour la campagne ; c'est au Gardien seul de décider si et quand il veut utiliser ces renseignements. Il n'y a aucune copie de ces textes et si le Gardien estime que certains pourront être utilisés au cours de la campagne, il faudra les photocopier.

Comptes Rendus de Recherches Historiques

Vous pourrez faire intervenir chacun de ces comptes rendus quand vous le désirerez

Croyances chez les Grecs Anciens

Une croyance grecque veut que les planètes rejoindront toutes leurs positions originelles, après avoir décrit un cycle. Ce retour sera suivi par le *kataclysmos* (déluge) et l'*ekpyrosis* (la combustion). Ce cycle durerait 10 800 ans selon Heraclitus et 2 484 ans d'après Aristarcus. Les Stoïciens professaient également une théorie de destructions cycliques.

Le Temps des Grands Ages

Hesiod croyait que l'humanité avait déjà connu quatre grandes périodes. Ceci recoupe certaines croyances qui existent encore sur les rivages de la mer du Bengale ou dans les montagnes du Tibet. Le Zend-Avesta de Zoroaste parle lui de sept grands âges et les traces d'une telle croyance se retrouvent chez les civilisations Maya, Aztèque et Inca de l'Amérique. Chaque grand âge commence et se termine par un gigantesque cataclysme, annoncé par des phénomènes astronomiques en tout genre. Une ancienne tradition chez les Rabbins dit que le firmament s'écroule tous les 1 656 ans, on retrouve les mêmes traditions mais avec des durées différentes chez les Arabes et les Arméniens.

Les Nouveaux Soleils

Beaucoup de Mythes prétendent que chaque grand âge commence et s'éteint avec un nouveau soleil. Les textes Maya et les écrits Bouddhistes établissent ceci : « il existe trois destructions : la destruction par l'eau, la destruction par le feu, la destruction par le vent. Quand apparaît un nouveau soleil, il n'y a plus aucune distinction entre le jour et la nuit, mais une chaleur horrible balaie sans cesse le monde ». Les livres Sybillins décrivent ce cycle de destruction et de régénération et prétendent que nous en sommes au septième âge sur les neuf existants, croyances partagées avec certaines tribus aborigènes du nord de Bornéo.

Tragédie au Pérou

LIMA — Plus de 80 personnes, pour la plupart des indiens, ont perdu la vie dans un tremblement de terre localisé mais puissant qui a dévasté leur village, à 160 kilomètres au nord de Lima, détruisant l'église dans laquelle ils s'étaient réfugiés.

Le groupe, qui représentait la quasi-totalité des habitants de Quecha s'était réfugié dans ce bâtiment pour échapper à une invasion de serpents venimeux, apparemment chassés de leurs repères par les premières secousses sismiques.

Un témoin a déclaré qu'une large fissure s'était soudain ouverte sous l'église et la construction a été complètement engloutie, emportant tous les réfugiés avec elle. La fissure s'est ensuite refermée, comme si rien ne s'était passé.

Les équipes de sauveteurs n'ont trouvé aucun survivant.

Immobilisation du Temps et/ou de l'Espace

« Et il dit, en vue d'Israël : ô soleil demeure sur Gibeon et toi, lune dans la vallée d'Anjalon. Et le soleil resta sur place, et la lune ne bougea pas, jusqu'à ce que le peuple ait pu se venger de ses ennemis. Ceci n'est-il pas écrit dans le livre de Jasher ? Alors le soleil resta au milieu du ciel et ne se déplaça pas avant un jour entier. » (Joshua 10:12-13). Vers la même période, au Mexique, les « Annales de Cuauhtitlan » du sixième siècle, parlent d'« un jour, il y a bien longtemps, le temps s'est arrêté et la nuit dura bien plus longtemps que la normale ».

Comètes et Météorites

« Du sable, des pierres, parfois même d'énormes blocs... même les grands arbres de la forêt... Toutes les maisons sur terre (sont détruites) quand les mondes entrent en collision avec d'autres mondes » texte bouddhiste tiré du Visuddhi-Magga. Les Annales de Cuauhtitlan et les textes traditionnels Hebreux mentionnent également des catastrophes de ce genre, remplies de cieux rayés de rouge et de pierres incandescentes. Pline, de même que les anciens Egyptiens, assimilait les comètes à des démons : Hevilius lui parle d'une comète qui aurait été aperçue au début de l'exode des Hébreux. Au Moyen-Age, les « étoiles chevelues » étaient annonciatrices de malchance et de désastres. Dans les Flandres, les paysans prétendaient en voyant une comète que « le ciel allait tomber, c'en était fait de la terre entière ».

Nostradamus

Quand le soleil atteindra la vingtième année du Taureau, la terre se mettra à trembler ce qui remplira et détruira le Grand Théâtre ; l'air, le ciel et la terre seront si obscurcis et troublés, que tous les incroyants se tourneront vers Dieu et ses Saints.

Coupures de presse choisies : voir page 64

Interrogations et Observations Diverses

Les Investigateurs temporairement fous ont pendant quelques instants une vision privilégiée du Mythe de Cthulhu. Les réflexions suivantes peuvent alors venir à l'esprit torturé du personnage, si vous le jugez nécessaire. On peut supposer que les Investigateurs seront omnubilés par l'affaire Baxter et ses ramifications même quand ils bascuIeront dans la folie. Ces réflexions ne sont pas reproduites dans le texte et pour les utiliser, vous devez les photocopier.

De telles réflexions seront particulièrement utiles si les Investigateurs sont bloqués ou commencent à échaffauder n'importe quelle théorie boiteuse.

APRÈS AVOIR TROUVÉ LES ÉTRANGES ARAIGNÉES DANS LA MAISON BAXTER
Il y avait d'horribles araignées dans la maison Baxter ; quelqu'un a-t-il vérifié si Baxter a été piqué ? Devrions-nous exhumer le corps ? Oh oui ! creusons, creusons, creusons !

APRÈS AVOIR LU LE JOURNAL DES RÊVES DE BAXTER
Si Baxter a pu parvenir dans une autre dimension en rêvant, peut-être que d'autres personnes l'ont déjà fait, ou peuvent le faire. Baxter a-t-il appris quelque chose ?

APRÈS AVOIR APPRIS QUE L'ACADÉMIE DU MARDI SOIR AVAIT FINANCÉ LA CONSTRUCTION D'UN OBSERVATOIRE
Il y a eu de grands bouleversements dans le passé. Supposons que quelque chose cause, de manière périodique, ces catastrophes. Un corps céleste qui décrirait une large orbite autour du soleil reviendrait près de la terre de façon périodique. Peut-être est-ce à ça que l'académie s'intéresse ?

APRÈS AVOIR VU LE FANTÔME DU PÈRE JOSEPH
Quelque chose est tombé dans le Montana et quelque chose est tombé en Sibérie. L'albinos qu'on a vu dans le Montana est peut-être le « pâle sauvage » dont parle Rasputin.

APRÈS AVOIR VU LA GRAINE D'AZATHOTH
Cet objet est puissant. C'est comme celui qui est tombé en Sibérie. Mais alors il a dû tomber beaucoup de ces choses dans le passé, comment est-il possible que nous ne soyons au courant que de ces deux là ? Comme si des gens nous avaient protégés depuis tout ce temps contre ces graines. Se peut-il que le Père Fantôme soit l'une de ces personnes ? Est-il là à chaque chute de comète ? Comment peut-il savoir, sinon par magie, quand et où aller ?

APRÈS AVOIR REÇU LA PIERRE DU MARCHEUR DU DÉSERT DE PIERRES
Le Marcheur doit avoir une bonne raison pour nous donner ce joyau. D'après moi, il faut y faire très attention et toujours l'avoir sur soi de manière à pouvoir s'en servir.

APRÈS AVOIR VU LE CRUCIFIX DE VASILIY
Cette pierre me fascine. Il faut que je me rende dans le Montana (ou à l'endroit où se trouve cette pierre), pour la revoir, pour en prendre soin et l'avoir partout avec moi de façon à toujours être prêt à m'en servir.

APRÈS AVOIR RENCONTRÉ LE PÈRE FANTÔME
L'albinos a dû trouver un moyen pour se préserver des effets de la graine. Peut-être pourrions-nous lui demander ou peut-être ferions-nous mieux de l'empêcher d'agir ? Peut-être que la pierre peut nous servir contre la graine ou contre le Père Fantôme.

APRÈS AVOIR LU LE JOURNAL DE RASPUTIN
Il ne devait pas savoir que la graine émettait de si mortelles radiations. Ou peut-être la pierre lui servait-elle à contrôler le Père Fantôme qui lui-même contrôlait la graine ? était-ce pour ça qu'il parlait de multiplier son pouvoir par trois ?

Coupures de presse choisies : voir page 64

Découverte du Paléolithique

ARKHAM, MASS. — Des archéologistes, de l'université de Myskatonic en train d'explorer une série de grottes du côté de Quaffeldorf, en Allemagne, ont annoncé avoir fait une importante découverte de peintures paléolithiques.

Les peintures ont été découvertes dans une petite chambre circulaire qui faisait partie des grottes. Les murs et le plafond de cette chambre sont décorés avec de nombreux dessins, tandis que des petits morceaux d'os et des cailloux ont été retrouvés, disposés d'une curieuse façon dans la pièce.

Les photographies montrent des humains en train de fuir devant des comètes, qui sont en train de tomber. Les scènes montrent aussi de nombreux animaux.

L'équipe a annoncé que l'exploration des grottes allait être poursuivie l'été suivant, et on envisage de creuser le sol de la pièce.

Enfants trouvés

WINSLOW, ARIZ. — Une fillette de race blanche, âgée d'environ six ans et bien habillée a été trouvée hier, alors qu'elle errait sans but dans le Canyon Diablo.

Incapable de dire son nom, la fillette souffre apparemment d'amnésie et ne sait que réclamer après son père. Aucun indice sur son identité n'a été découvert.

Quand on l'a trouvée, elle avait les mains en sang, à force de creuser autour du sommet d'un pic montagneux. Canyon Diablo, connu également sous le nom de Coon Butte, est une dépression circulaire de 1 200 mètres de diamètre et 150 mètres de profondeur, qui se situe à 30 kilomètres de Winslow.

On pense que ce Canyon est dû à l'impact d'une énorme météorite qui serait tombée voici 50 000 ans. La zone est inhabitée.

Coupures de presse choisies

Les articles suivants peuvent intéresser ou amuser vos joueurs. Quelques-uns ont un intérêt, d'autres n'ont rien à voir avec l'histoire. Tous sont parus dans le *New York City's Pillar-Riposte.* A vous de les dater au mieux.

Les autres coupures apparaissent page 62, 63

Terrible accident

NOUVELLE-ORLÉANS — Un accident survenu au zoo de la ville aujourd'hui a coûté la vie d'un visiteur et a laissé un gardien gravement blessé.

Un capitaine des forces de police, William Pringle, a trouvé la mort en tombant dans la fosse aux crocodiles du zoo de notre ville. Un témoin nous a déclaré qu'avant même que Pringle ait pu se relever, un grand saurien — qui pesait au moins quatre fois le poids de l'homme — l'a saisi dans ses machoires.

Un gardien, William Ash est entré dans le bassin avec une grande perche dans le but de repousser le crocodile. Alors que la foule, ainsi que la femme et les trois enfants de Pringle regardaient la scène avec horreur, le saurien a arraché le bras du gardien avant de retourner dévorer le policier.

Une fois son horrible festin terminé, le saurien est retourné s'immerger permettant ainsi aux sauveteurs de récupérer l'infortuné gardien du zoo.

Les gérants du zoo ont déclaré que l'animal serait mis à mort immédiatement.

Suicide collectif

SAN FRANCISCO — Une macabre découverte a été faite ce matin dans le Comté de Marin. Un cyclomotoriste, attiré par la fumée d'un feu de camp, a découvert les corps de six étudiants de bonne famille, apparemment victimes d'un suicide collectif. Les jeunes gens appartenaient à un groupe religieux qui campait souvent dans cet endroit. Leurs noms n'ont pas été communiqués.

Un astronome perd sa planète !

Harry Lambert, un astronome du Comté de Westchester, a affirmé avec véhémence que ses histoires de planète qui apparaissait et disparaissait étaient véridiques.

Lambert, qui a construit son propre observatoire avec un puissant télescope, parle d'une étrange planète luisant d'un éclat rouge qui brille et s'éclipse irrégulièrement. L'astronome amateur explique qu'il a mis au point de nouveaux prismes et que c'est pour cela qu'il obtient des résultats que n'ont pas les professionnels.

Les membres du département astronomie des universités de Princeton et de Columbia n'accordent que peu de crédit aux déclarations de Mr Lambert. « Le pouvoir de la science réside dans la fiabilité et répétabilité des observations » déclare l'astronome Emeritus Hiram Longley de l'Académie de New-York. Plusieurs astronomes ont même affirmé officieusement que l'air du Comté de Westchester était peut-être plus facile à boire qu'à observer.

Lambert a néanmoins demandé aux observatoires de tourner leurs télescopes vers la constellation de Taurus et de lui communiquer tout ce qu'ils pourraient trouver.

De mystérieuses activités

SINGAPOUR — Une petite île de 180 mètres de long et pas plus de 3 mètres dans sa plus grande largeur a successivement emmergé et coulé plusieurs fois dans les dernières 72 heures.

La zône concernée se trouve à l'Est du détroit séparant les îles de Sumatra et de Java.

Bien que les rapports varient, l'île, d'après les dires d'un pêcheur présent lors de la première apparition, est apparue et a disparu au maximum 7 fois. Il semble que ses mouvements suivaient des cycles réguliers de 7 heures et l'île n'est pas réapparue après avoir coulé pour la septième fois.

Il faut se rappeler que cette région fut la proie d'une violente explosion volcanique en 1883, qui coûta la vie à de nombreuses personnes. Les scientifiques pensent que ces brusques apparitions et disparitions indiquent une reprise de l'activité volcanique.

Meurtre atroce

TOLEDO, OHIO — Une bizarre histoire de meurtre a commencé à se répandre aujourd'hui après la découverte des restes d'un homme d'âge moyen dans la maison de son frère, à Downtown, Toledo.

Ezra Collins a été accusé par la police d'avoir tué et, semble-t-il, dévoré son frère aîné Josh.

La police a été appelée par les voisins qui se plaignaient de cris provenant d'une fenêtre de l'étage. Les témoignages disent que le jeune Collins réclamait à manger, se plaignant d'avoir faim et d'avoir été abandonné par son frère.

Quand les policiers sont entrés dans la maison pour la fouiller, ils ont trouvé à la cave, un squelette aux os nettoyés qui a été identifié comme celui de Josh Collins. Ils ont également découvert un début de tunnel effondré, qui aurait dû servir, d'après les premières hypothèses, à cacher les restes du corps.

Collins qui pesait 40 kilogrammes le jour de son incarcération a déclaré qu'il n'avait rien mangé depuis les 3 semaines que son frère l'avait « quitté ».

L'inspecteur Davis de la police de Toleda a dit que l'homme s'était d'abord fait passer pour son frère Josh, et accusait Ezra de vol et d'ingratitude.

Ezra Collins a été transféré à l'hôpital de l'état, Morgan Adams.

Des Hérétiques chez les Indiens

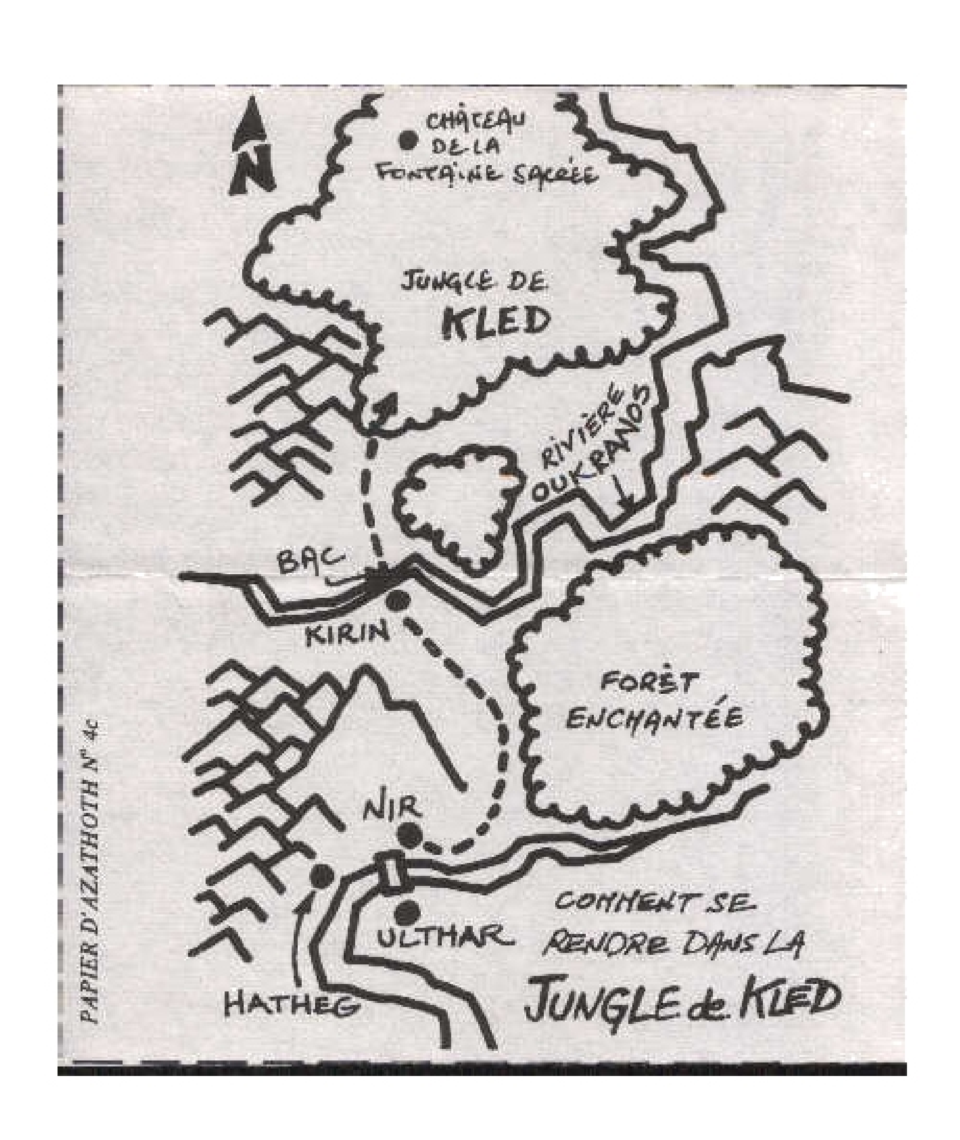
SALT LAKE CITY — Des groupes d'indiens isolés dans le Montana, l'Idaho et le Wyoming ont abandonné Dieu et les saints principes de l'église pour se livrer à la pratique dite de la « danse des fantômes », qui a été établie en 1870 par le prophète indien Wodziwob.

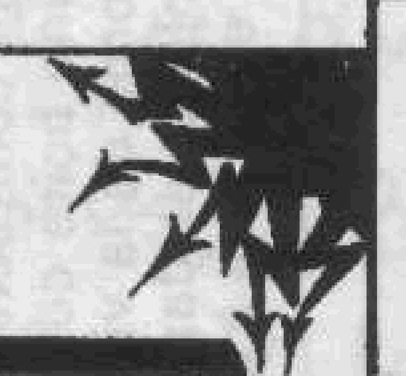
Influencé par la construciton des rails du chemin de fer qu'il appelait « la toile d'araignée du temps », il était persuadé qu'un énorme cataclysme, dans un sifflement gigantesque, allait tuer tous les hommes blancs et ramener tous les ancêtres des indiens.

Comme la prophétie ne s'accomplissait pas, le mouvement s'est éteint ; il a été repris par Wovoka, un fils de l'assistant de Wodziwob, qui déclara que ce dernier était monté au paradis lors de l'éclipse solaire du premier janvier 1889. Cette première reprise du mouvement avait été écrasée à Wounded Knee.

Dans un interview accordé par Wovoka dans sa maison de Walter Lake, au Nevada, ce dernier a déclaré ne pas connaître le nouveau prophète, mais a pétendu avoir annoncé qu'un nouveau messie apparaîtrait à son peuple.

Wovoka qui avait été pris par les politiciens de l'époque pour un spécialiste en tour de passe-passe, prêche maintenant publiquement pour une paix entre son peuple et notre nation.


N
CHÂTEAU DE LA FONTAINE SACRÉE
JUNGLE DE KLED
RIVIÈRE OUKRANOS
BAC
KIRIN
FORÊT ENCHANTÉE
NIR
ULTHAR
HATHEG
COMMENT SE RENDRE DANS LA JUNGLE de KLED
PAPIER D'AZATHOTH N° 4c




Recueil des Papiers d'Azathoth

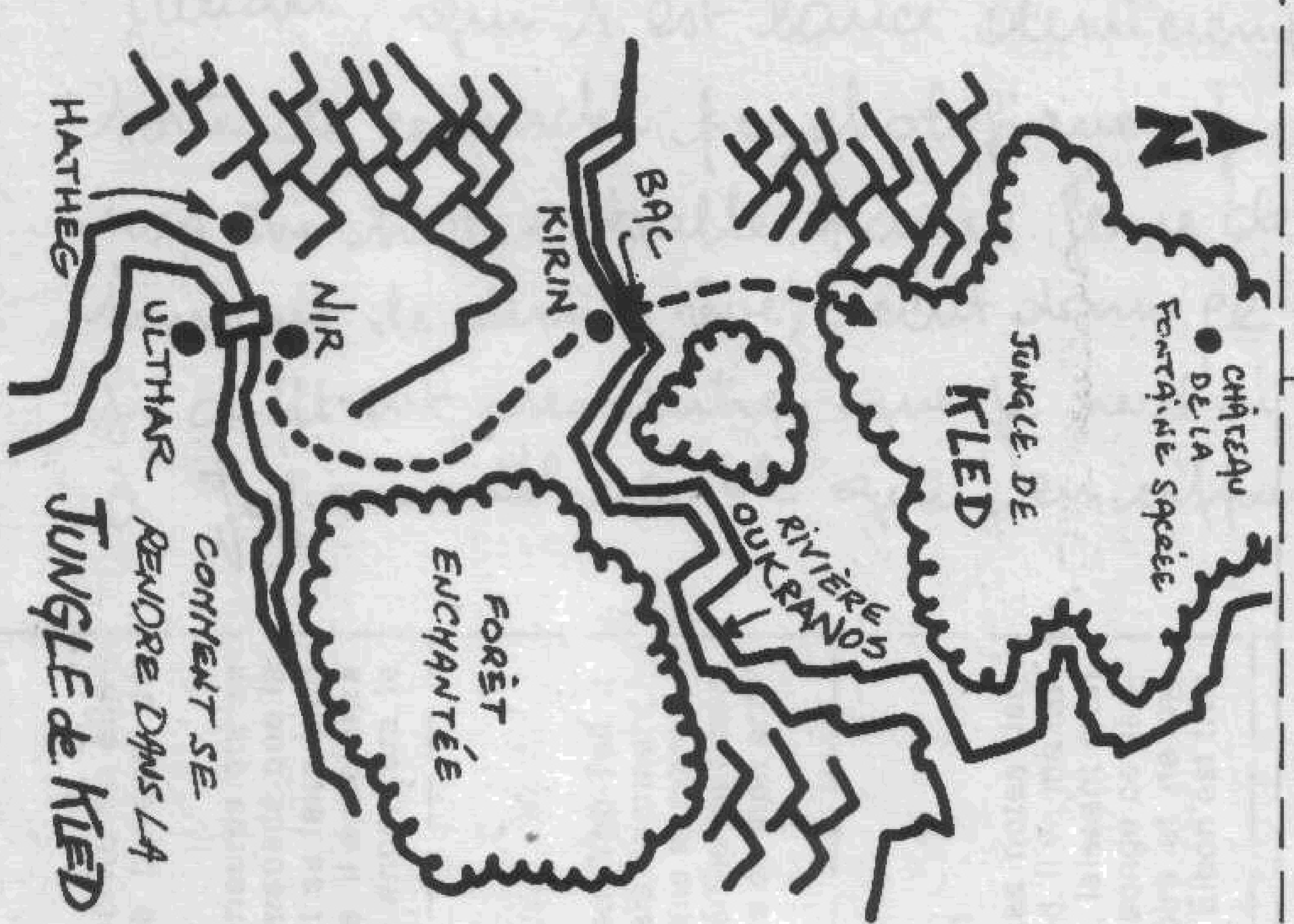
Le Rejeton d'Azathoth

Livret n° 3





PAPIER D'AZATHOTH N° 4c



PAPIER D'AZATHOTH N° 1

Article de journal à la rubrique mortuaire :

BAXTER Philip Alexandre : mort à domicile d'une maladie subite à l'âge de 60 ans. Né le 15 août 1865 et marié à Ellen Bankes en 1885. De sa famille restent une fille, deux fils et son frère. Le professeur Baxter enseignait à l'université de Brown, Providence, depuis de nombreuses années. La cérémonie aura lieu demain matin à 10 h 00 au cimetière de Swan's Point à Providence.

COMMENT UTILISER CE LIVRET

1 : Écartez les agraffes - retirez les et jetez les.

2 : Découpez le long de la pliure, où se trouvait les agraffes.
Coupez l'ensemble pour que toutes les pages soient séparées.

3 : Découpez chaque document suivant les pointillés.
Si vous ne voulez pas que les joueurs voient les numéros d'identification, découpez les.

PAPIER D'AZATHOTH N° 2

A LA DEMANDE DU DÉCÉDÉ PHILIP ALEXANDRE BAXTER ÊTES INVITÉ LECTURE DERNIÈRES VOLONTÉS ET TESTAMENT STOP 19 H 30 LE 5 MAI BUREAU DU JUGE BRADDOCK STOP ADRESSE 116 PROSPECT AVENUE PROVIDENCE RHODE ISLAND STOP BRADDOCK

PAPIER D'AZATHOTH N° 26b

Agent de police Jakow

Date : 5/4/1924

Objet : Arrestation pour homicide.

Le dénommé Emmott Baxter ayant payé sa propre caution, il a été relâché. Il n'est plus considéré comme un des principaux suspects. Une récente enquête a en effet montrée que la victime, O'Donnell, avait contractée une forte dette envers le patron d'une boîte de jeu à New York, Bugsy Wexler. Le corps de la victime, quand on l'a retiré du réservoir, était dans le même état que ceux ayant déjà eu affaire à ce Wexler.

PAPIER D'AZATHOTH N° 27

Extrait de « De Vermiis Mysteriis »

Son formidable corps est passé tout près plusieurs fois, mais étant invisible, il ne fût pas détecté. De grands désastres et catastrophes ont précédé sa venue et accompagné son sillage ; nombre de sorciers ou d'astrologues ont réussi à prédire sa venue en étudiant les étoiles chevelues. Un exemple de ces désastres est la disparition des hommes serpents. Le puissant Eibon a peut-être appris des merveilles des restes de ce peuple éteint, mais il ne possédait qu'un dixième des connaissances que eux maîtrisaient. Eux, qui les tenaient de celui qui passe dans l'obscurité.

PAPIER D'AZATHOTH N° 28

Les notes en russe dans la chambre de Dmitri

Un certain nombre de combinaisons de distances et d'indices de réfraction ont été calculés dans le but de rendre visible ce corps supposé invisible. Cette tâche est d'autant plus compliquée par le fait que sa localisation exacte n'est pas encore connue, de plus il faut tenir compte des abérations dues à ces étranges prismes. Tout ceci rend impossible un réglage précis des instruments. Néanmoins à ce stade de l'étude, je pense que les lentilles et les prismes sont appropriés ; le seul problème consiste à découvrir qu'elles sont les distances et les angles à employer. J'espère bientôt aboutir.

PAPIER D'AZATHOTH N° 31b

Extrait du Arkham Advertiser, Massassuchets, daté de 1882

Le professeur Hargate de l'université de Miskatonic nous a fait part de la découverte d'un étrange météorite, émettant une faible lumière verdâtre. Cet objet, tombé dans la propriété de Mr Nahum Gardner a été examiné par toute une équipe de scientifiques. Des échantillons furent prélevés et envoyés à l'université pour analyses. Aucune conclusion n'a encore été apportée. Le professeur Hargate a remarqué que la mystérieuse substance qui forme le météorite semblait s'évaporer avec le temps sans laisser de traces.

Mon (Ma) Cher(e)

Il peut te paraître étrange que je décide de te contacter après toute ces années - surtout en de pareilles circonstances, car tu ne liras ce message qu'après ma mort. Le contenu de ce paquet peut te paraître étrange ; en fait, il m'apparaît comme aussi étrange, même quand je l'examine maintenant.

Ce livre est un recueil que j'ai tenu sur une courte période de temps, à la demande de mon père Julian, qui s'est lancé dernièrement dans une sorte de recherche psychologique. Je crains de ne pas être trop emballé par ce genre de recherche, pourtant le dernier rêve, décrit dans ce journal, était si différent des autres que je ne l'ai jamais montré à Julian. Il semble que j'en apprend plus avec

PAPIER D'AZATHOTH N° 30

Une feuille de papier jaunie écrite en allemand, découverte derrière le bureau de Dmitri

Et en dépit des prédictions antérieures qui se sont révélées fausses, je reste persuadé que la venue du dieu (de la déesse) doit se faire bien avant le début du prochain siècle. Il apparaîtra dans l'est, et sa seconde venue annoncera le

PAPIER D'AZATHOTH N° 34

Annotations en Chinois

Ce doit être des renseignements sur Ybb-Tsll. Il faudrait faire une propitiation, mais comment ? Peut-être pourrait-on le trouver dans le manuscrit de Pnakotic ? Il faudra que je vérifie tout cela au Temple des Grands Anciens lors de mon prochain voyage. Lang-Fu, 1834

PAPIER D'AZATHOTH N° 37

Extraits du journal de Rasputin

2 DÉCEMBRE 1916 : Je laisse ces notes derrière moi avant de quitter Petrograd. Il va me falloir mourir avant la fin de l'année, laissant mon œuvre inachevée. J'ai vu hier en songe ce sauvage pâle, il connaît mes pouvoirs et ne me menace pas en vain. Ce disciple d'Eibon est très

PAPIER D'AZATHOTH N° 38

Extrait d'un vieux journal Espagnol

... Donc nous prîmes pied sur la rive de la rivière St-John, l'année de grâce 1566. Le capitaine Alverdo Diaz emmena avec lui un parti d'hommes armés et moi-même, à la recherche des hérétiques Français. Nous arrivâmes bientôt assez près pour les voir, nus, se vautrant dans la boue des marais. Conduits par le capitaine nous menâmes l'assaut à coups d'épée et à grand renfort de mousquets. Quelques Français réussirent à fuir dans le marécage, mais la majorité tomba sous les coups de notre colère sacrée. Bientôt, 50 de ces blasphémateurs gisaient, cou-

les rêves que je n'osais le croire et j'ai décidé de poursuivre ces expériences en dépit des grands risques que je sens que cela implique. A cause de ces risques, j'ai voulu laisser les notes aux bons soins d'un ami de confiance qui vous les fera parvenir en cas de malheur. Je vous ait choisi comme destinataire, car c'est vous que j'ai vu dans cette étrange cité et j'ai interprété ceci comme un signe favorable. Je n'ai aucune idée de ce que vous allez en penser, mais lisez le et faites en ce que vous voulez.

Votre Ami

Philip Baxter

P.S : Je ne sais que vous dire au sujet de la carte jointe ; tout ce que je sais c'est que j'en ai parlé à un de mes amis et que je l'ai dessiné de mémoire après mon réveil.

PAB

temps des changements. Ainsi l'enfant, celui qui peut contrôler les forces qui vont se déchaîner, viendra au pouvoir. J'ai fouillé le ciel nocturne dans l'attente de la venue de Xoth et il m'est récemment apparu, bien que brièvement. Les étoiles sont dans une conjonction favorable ! Les temps sont proches ! Tout doit s'effondrer afin que la volonté d'Azathoth puisse s'élever à nouveau des cendres. Hail Yog-Sothoth !

sage et il m'a montré de nombreuses choses qui vont s'accomplir. J'ai ainsi vu ma propre mort, bien que les détails en restent imprécis. J'ai prévenu la Tsarine et lui ai envoyé mon crucifix sur lequel est incrusté la pierre sacrée que Zekai m'avait donnée.

chés dans la boue ; quelques-uns étaient indiens, la plupart Français, mais tous portaient sur eux les stygmates de leur vie maudite. Plusieurs avaient un comportement bestial, trahissant ainsi la marque de Satan ; l'un d'eux, un enfant de Succube, était si malformé que les hommes le brûlèrent sur place. Nous fîmes deux prisonniers, que nous retiendrons dans les cellules prévues sous le monastère que Diaz projette de construire. Ce rapport a été écrit pour prouver que nous avons tué ces gens non parce qu'ils étaient Français mais bien à cause de leur religion.

PAPIER D'AZATHOTH N° 4b

2 AVRIL : J'ai rêvé que j'étais en train de faire cours. J'ai remarqué un étudiant, un jeune homme à l'attitude particulièrement décontractée, lisant une bande dessinée pendant mon cours. Enervé par ce manque de correction je fis le tour de mon bureau pour lui faire une remontrance ; c'est alors que je m'aperçus que j'avais oublié de mettre mon pantalon ce matin-là. Naturellement toute la classe en a profité pour éclater de rire et se moquer de moi. *C'est un genre de rêve classique, basé communément sur un manque de confiance en soi. Vas-tu avoir une classe particulièrement difficile bientôt ? Je te suggère de bien préparer tes notes. J.B.*

9 AVRIL : Voler. Tout ce dont je me rappelle c'est que je volais haut dans le ciel, et en regardant en bas, je pouvais voir tout Providence qui s'étalait sous moi. *Voler est un rêve très commun, cela peut signifier n'importe quoi et à ce stade de l'analyse, je ne peux avancer d'explication précise. J.B.*

11 AVRIL : J'ai encore volé. Comme la dernière fois mais là, c'était à la tombée de la nuit et le ciel s'assombrissait au fur et à mesure que je volais. *Attendons d'en savoir plus sur ces histoires de vols. J.B.*

12 AVRIL : Je voudrais préciser que celui-là m'a vraiment effrayé. Je me suis retrouvé dans une boutique — de porcelaine de Chine ou d'articles en cristal — et il y avait un cheval avec moi. Le cheval a tenté de se retourner et, ce faisant, il a heurté une étagère qui s'est renversée sur le dos de la pauvre bête affolée, les débris de verre l'entaillant cruellement. Cela a paniqué cet animal et en voulant sortir, il a renversé une autre étagère, se blessant de plus en plus. Le sol, recouvert de son sang devenait glissant, l'animal roulait des yeux, effrayé. C'est alors qu'il aperçut une grande fenêtre au fond de la boutique. Il s'élança au galop et sauta au travers pour sortir de ce lieu. J'ai couru derrière lui et, en arrivant près de la fenêtre, j'ai réalisé pour la première fois que la boutique n'était pas au rez-de-chaussée. En regardant dans la rue, j'ai vu le cheval, trois étages plus bas, disloqué et baignant dans une mare de sang. C'est tout ce dont je me rappelle. *C'est un rêve bien étrange, mais ne le laisse pas t'obséder, il veut simplement dire que tu est sur le point de régler de vieux problèmes. J.B.*

15 AVRIL : La première chose dont je me rappelle, c'est que je me trouvais environné d'une brume qui s'est soudain dissipée pour révéler un passage surmonté d'une voûte faite de pierres rouges et dorées qui palpitaient, comme si elles étaient vivantes. Je passais sous cette voûte et descendais un escalier de pierres qui donnait dans une grande salle où se tenaient, devant un grand feu, deux hommes vêtus de costumes semblables à ceux portés dans l'ancienne Egypte. Je me rappelle avoir parlé avec eux, mais je ne me souviens plus de ce qui s'est dit ; toujours

PAPIER D'AZATHOTH N° 5a

Mon cher Fromien,

Si tu lis ceci maintenant, cela signifira que mes craintes se sont réalisées, donc en tant que secrétaire de l'Académie, je t'envoie le plus précieux de nos biens, ce qui a tout déclanché : "le journal maudit de Rasputin". J'ai non seulement perdu la vie probablement à cause de lui, mais vous qui êtes encore vivants, vous pourriez avoir à subir un destin encore plus horrible.

Je ne peux vous révéler mes sources mais sachez que ce que nous recherchons pourrait être bien différent d'un simple astéroide ou une petite comète. De quelque manière que ce soit vous vous devez d'en apprendre plus sur ce que savait ce dément de moine. La seule autre preuve que je peux vous fournir, c'est ce papier recouvert de cette étrange écriture — tu sais bien que je n'entend rien aux languages orientaux aussi même si ce texte peut te paraitre dépourvu de signification, la façon dont je l'ai obtenu, elle, veut dire beaucoup.

S'il te plait, rappelle toi notre longue amitié avant de juger mes propos.

Ton vieil Ami. Philip

est-il que je me suis retrouvé en train de descendre un autre escalier qui s'enfonçait toujours plus profondément. Après ce qui m'a paru un temps très long, je suis finalement arrivé au bout de cet escalier et, après avoir franchi une énorme porte en argent, je me suis retrouvé dans une forêt féerique. Je suis resté un moment à écouter les sons étranges qui provenaient de la profondeur du bois (et à contempler le plus étrange Fungi qu'il m'était donné de voir) lorsque je fus surpris par l'apparition soudaine d'un homme qui marchait dans ma direction, empruntant le sentier sur lequel je me tenais. J'ai été tout d'abord un peu effrayé, mais j'ai fini par lui tendre prudemment la main et à me présenter. Il se révéla très amical et suggéra de l'accompagner jusqu'à une plaisante petite citée distante de quelques kilomètres, de l'autre côté d'une rivière dont je ne me rappelle plus le nom.

Quittant le bois en suivant le sentier que mon nouvel ami disait orienté vers le sud, nous finîmes par arriver à la ville nommée Ulthar où nous nous arrêtâmes dans une auberge accueillante afin de nous sustenter. Mon ami m'en appris plus sur cette ville dans laquelle je me trouvais, et je me rappelle lui avoir posé de nombreuses questions. Il semblait savoir beaucoup de choses aussi je fus désolé quand il m'a dit qu'il devait me quitter pour aller à la rencontre de quelqu'un d'autre. Je me suis promené quelques temps dans la ville où j'ai remarqué la présence de nombreux chats. Heureusement que mon allergie n'est pas venue me tourmenter.

Finalement je suis arrivé devant une bibliothèque que je décidais de visiter. Je me revois examinant de nombreux et étranges volumes dont un (qui s'appelait je crois « Cthat Aguadonen » ?) qui parlait d'un dieu vivant quelque part dans la jungle, capable de répondre à toutes les questions qu'on lui poserait. Je n'ai aucun autre souvenir particulier, cependant quand je suis sorti, j'ai aperçu un petit homme sombre, au regard mauvais, à quelque distance derrière moi dans la foule. Il m'a suivi quelque temps, jusqu'à ce que je tente de l'attraper et ce n'est qu'à ce moment que je me suis souvenu l'avoir vu en pénétrant dans la citée pour la première fois, il faisait partie de ce sombre carnaval qui se tenait sous un chapiteau voyant à l'entrée de la ville.

Peu de temps après l'épisode du nain, j'ai ressenti l'envie pressante de quitter Ulthar et de retourner dans la forêt. Me rappelant le mot de passe que mon ami m'avait appris (il disait que c'était le nom de son chat) j'ai fait attention de traverser la partie la plus sombre le plus rapidement et le plus silencieusement possible, sans jamais m'écarter du chemin. Je me rappelle ensuite avoir monté de très nombreuses marches puis je me suis réveillé. Je n'ai jamais eu ce genre de rêve avant. Cela pourrait-il être à cause de la drogue ?

PAPIER D'AZATHOTH N° 5b

Passage de la traduction du texte russe :

... et c'est à cause de ce que j'appris durant mon séjour à Jérusalem que je me rendis au Tungus en Sibérie l'été 1908 pour y rencontrer... et pouvoir en outre en apprendre plus sur ses plans.

Le fantôme est arrivé le premier, comme l'avait prédit Eleazar ben Zekai. Je me suis opposé à sa marche... plus tard je lui ai montré la pierre sacrée que le Rabin m'avait donné et que j'ai sertie dans le saint crucifix. Le juif a bien dit que

PAPIER D'AZATHOTH N° 6

Rapport de l'hôpital de Providence :

18 juillet 1897

Patiente : Cynthia Baxter

Médecin soignant : Douglas Walters

Une fillette de 12 ans a été admise à 20 h 32, souffrant de fièvre et de nausées, elle a rapidement perdu connaissance. Elle fut immédiatement couchée puis on appliqua de la glace sur son front pour maîtriser la fièvre. Aux environs de 23 h 30, la patiente tomba dans le coma. Le traitement fut poursuivi et on examina la fille à la recherche des marques d'une morsure de serpent.

PAPIER D'AZATHOTH N° 10

Le nouveau poste du Père Baxter

Nous venons d'apprendre aujourd'hui que le Père Julian Baxter, habitant depuis longtemps Providence s'est vu offrir un poste de Missionnaire dans un pays d'Amérique du Sud, le Pérou. Le Père Baxter sera à la fois prêtre,

PAPIER D'AZATHOTH N° 7

Rapport de l'hôpital de Providence

2 mai 1917

Patient : Julian Baxter

Médecin soignant : Douglas Walters

Un homme d'une cinquantaine d'années a été admis à 8 h 32, inconscient et ayant perdu beaucoup de sang. Le médecin présent appliqua

PAPIER D'AZATHOTH N° 8

Rapport de l'hôpital de Providence

2 mai 1925

Patient : Silas Patterson

Médecin soignant : Andrew Colin

Mr Patterson a été admis en salle d'urgence à 11 h 30, souffrant de violentes douleurs sur le côté gauche. Il a déclaré être tombé dans les

PAPIER D'AZATHOTH N° 11

Article extrait de la presse à sensation :

Un accident s'est produit cet après-midi à l'entrepôt Campbell, au Watterfront District, qui a coûté la vie d'un employé. Stan Hendrick, représentant la compagnie, a établi que tout les équipements de sécurité étaient en parfait état ; la responsabilité de l'accident est donc imputable à une erreur de l'ouvrier.

Armand Vincenzo, récemment immigré d'Italie, s'était plaint toute la matinée d'étourdissements soudains, ainsi que l'ont révélés certains témoignages, il semblerait qu'il ait mal engagé le crochet de la grue sous les courrois du chargement puis quand il est descendu et qu'il est passé sous le filet contenant plusieurs centaines de kilogrammes de poisson en boîte, celui-ci s'est décroché. Vincenzo est mort sur le coup. Les funérailles officielles n'ont pas encore été annoncées.

PAPIER D'AZATHOTH N° 9

Université de Brown

Conclusion du comité d'enquête formé le 2/12/1923 :

Le 5/03/1924,

En vertu des pouvoirs conférés à ce comité par l'administration de l'université de Brown, laquelle chargea ledit comité d'une enquête sur le professeur Silas Patterson au sujet de ses exactions envers les biens de l'université ;

ce comité apporte le résultat suivant :

Le sieur Silas Patterson est coupable d'accaparation illégale des biens de l'université. Au moins trois singes ont été soustraits de ses laboratoires sans qu'un seul soit rapporté. Comme le professeur a plaidé non coupable, il lui est instamment demandé de prendre sa retraite, officiellement pour raisons de santé ; s'il suit ces recommandations, notre administration s'engage à lui verser intégralement le trimestre en cours et aucune suite ne sera donnée à l'affaire.

PAPIER D'AZATHOTH N° 40b

Disparition d'un historien

L'écrivain et historien bien connu Donald A. Houlton, de New York a été porté disparu par sa femme.

Mr Houlton a quitté l'hôtel à 21 h 30, expliquant à sa femme qu'il avait rendez-vous pour un interview. A 1 h 30, elle a prévenu la police de l'absence de son mari.

Une fouille de la ville a été aussitôt

PAPIER D'AZATHOTH N° 40c

Pilleurs de cimetière à St-Augustine

Un vent de vandalisme a soufflé sur deux cimetières dans une petite ville au sud de Jacksonville. Le dernier méfait en date, et le plus choquant est la disparition d'un corps.

« C'est une nouvelle forme de crime » nous a déclaré le chef Bunson, à la tête du département de police de St-Augustine. « Jusqu'ici nous n'avions

immédiatement des pansements compressifs aux deux poignets, stoppant ainsi l'hémorragie. Les blessures furent stérilisées et nettoyées des morceaux de verre avant d'être recousues. Le patient a repris connaissance tard dans l'après-midi mais il restera hospitalisé plusieurs jours jusqu'à ce que ses forces lui reviennent. Il soutient que ses blessures sont dues à un accident.

escaliers de son domicile et l'examen a confirmé en mettant en évidence les contusions dues à un tel accident. La suite de l'examen a permis de dénombrer au moins trois côtes fracturées. Le patient a été bandé avant d'être autorisé à repartir.

ça ne ferait aucune différence mais je sais bien moi que cela me permettra de les additionner trois fois.

Ce sauvage pâle semblait avoir peur, je l'avais capturé facilement, comme s'il avait voulu que je le stoppe avant... quand il est apparu, j'ai fui, en proie à la plus vive des terreurs, le laissant seul face à son destin. Ma foi me fit défaut quand arriva l'horreur hurlante, et que les montagnes tremblèrent, je perdis la tête.

...je fus témoin de cette gigantesque explosion et j'y survécus. J'ai donc échoué, mais la seule personne qui aurait été capable de tout figer est l'homme qui a dû périr dans la catastrophe.

20 JUILLET : L'état de Cynthia Baxter reste stable. Des traces de morsure ont pu être découvertes par l'infection localisée qu'elles ont entraînées. On pense cependant que l'enfant est victime de la piqûre d'un insecte encore non identifié.

24 JUILLET : Après six jours de fièvre et d'hallucinations, l'état de la patiente devient satisfaisant ; aujourd'hui, malgré sa fatigue et son état de faiblesse, elle a réussi à s'asseoir sur son lit et même à sourire. A moins que les symptômes ne reviennent, elle devrait quitter l'hôpital d'ici deux jours.

professeur et médecin pour plusieurs centaines d'indiens primitifs vivant sur les pentes des montagnes de la côte ouest. Le poste était jusqu'ici occupé par le Père Dougherty de Boston, qui est mort voici quelques semaines, apparemment d'un arrêt cardiaque.

2 juin 1890.

rencontré que des pierres renversées ou du petit vandalisme. Les coupables seront sévèrement punis. »

Bunson nous a cependant admis ne pas encore avoir trouvé de suspect ou de piste.

— le Jacksonville Sentinel, février 1890.

organisée.

Donald Houlton est connu pour ses travaux sur l'histoire de l'Amérique qui font autorité dans la matière. Il avait déjà visité St-Augustine l'été dernier et avait rédigé une série d'articles parus dans le magazine américian Journey.

— le Jacksonville Sentinel, janvier 1893.

PAPIER D'AZATHOTH N° 12

Un enfant en danger

Une fillette de 12 ans, Cynthia Baxter, fille du professeur Baxter de l'université de Brown, se trouve aujourd'hui dans une situation critique à l'hôpital de Providence.

Son médecin, le docteur Harold Englehardt, a déclaré que malgré la fièvre, l'état de la malade restait stable mais elle demeure inconsciente. Elle s'était plainte de maux de tête et de nausées au cours d'un pique-nique en famille et le temps de rentrer à Providence, elle tomba dans le coma.

Il semblerait qu'elle ait été mordue par un serpent alors qu'elle jouait dans l'herbe avec son frère. Le jeune garçon nommé Emmott a dit à son père qu'elle pensait avoir été piquée à la cheville par quelque chose pendant qu'ils étaient en train de courir dans l'herbe haute.

Actuellement, la fillette est en traitement et la situation semble évoluer correctement.

20 juillet 1897.

PAPIER D'AZATHOTH N° 13

La nouvelle situation de Mlle Baxter

Cynthia Baxter a déclaré que l'évêché avait accepté sa demande pour un poste de Missionnaire aux îles Andaman, dans l'océan Indien. En acceptant ce poste, Mlle Baxter suivra les traces de son oncle paternel, le célèbre docteur Julian Baxter.

Elle vivra et travaillera au milieu de la population locale. La date de la fin de sa période n'étant pas encore déterminée, elle risque de s'absenter pour de nombreuses années.

Tout le journal de Providence lui souhaite bonne chance, puisse Dieu toujours l'accompagner.

30 août 1913.





PAPIER D'AZATHOTH N° 14

Un ecclésiastique victime d'un accident

Le docteur Julian Baxter, éminent membre du clergé local a été hospitalisé à la suite d'un grave accident survenu à son domicile.

Le docteur Baxter, alors qu'il était cloué à sa chaise roulante a été apparemment coupé par des éclats de verre et incapable de demander du secours avant de s'évanouir, suite à la perte de sang.

Heureusement pour lui, l'assistant du laitier l'a aperçu par la fenêtre, inconscient et baignant dans une mare de sang. Le jeune homme enfonça la porte et porta Baxter jusqu'à la camionnette. Le conducteur du véhicule conduisit rapidement le blessé à l'hôpital de Providence où il fût soigné pour perte de sang et état de choc. Le docteur Baxter a été Missionnaire pendant de nombreuses années ; il fût envoyé au Pérou puis au Congo Belge où il contracta une grave maladie qui l'obligea à retourner à Rhode Island pour y prendre sa retraite. Le docteur va maintenant mieux et regagnera son domicile d'ici quelques jours.

3 mai 1917.

PAPIER D'AZATHOTH N° 15a

Extrait correspondant à un marque-page

Quasiment toutes les tribus du sud-ouest de l'Inde gardent certaines traditions héritées du cannibalisme ; traditions qui semblent être un point commun pour toutes les cultures étudiées jusqu'ici. La plupart des rituels n'apparaissent que sous une forme symbolique lors du décès d'un membre de la famille ou d'un ami ; mais de temps en temps, le rite s'accomplit réellement, le corps de l'homme étant remplacé par celui d'un chimpanzé ou autre primate.

La coutume consistant à manger le cerveau est celle qui se rencontre le plus souvent et est la plus intéressante à étudier. Elle consiste à forer un trou dans le crâne du singe (ou scier le haut de la calotte crânienne), la cervelle encore chaude étant alors mangée dans le crâne lui-même. Certaine tribus se livrent à cette pratique sur des animaux encore vivants. Un vieil indigène m'a même confié avoir vu les singes eux-mêmes tuer et manger le cerveau de certains de leurs congénères plus petits.

— CROYANCES ET COUTUMES DES PRIMITIFS DE L'EST DE L'INDE, par Silas Patterson.

PAPIER D'AZATHOTH N° 36

Lettre non signée adressée à Philip Baxter

Cher Philipus,

Comme promis, j'ai contacté mes tantes à Providence et elles m'ont fait parvenir par la poste cette bouteille du liquide dont je vous ai parlé. Elle était bien bouchée et très peu de produit (peut-être même pas du tout) a dû s'évaporer depuis que je l'ai en ma possession. LeGrasse m'a assuré que la vieille de qui il le tenait avait la réputation de soigner folies et maladies avec des potions magiques. Bien que je ne l'ai pas

PAPIER D'AZATHOTH N° 31a

Extrait du Helena Star, Montana, daté de 1927

Plusieurs habitants ont aujourd'hui déclaré avoir vu un objet volant par delà les montagnes au nord de Garrison. Les témoins le décrivent comme un objet émettant une faible luminosité verte qui s'est écrasé vers 22 h. Des recherches furent entamées mais le météorite resta introuvable.

PAPIER D'AZATHOTH N° 35

Le télégramme de Francis Wilson

SUIS AU COURANT DE VOS RECHERCHES CONCERNANT AZATHOTH STOP AI INFORMATIONS DE GRANDE VALEUR STOP BESOIN D'AIDE STOP RENDEZ-VOUS IMMÉDIATEMENT DARJEELING INDE STOP VOIR COLONEL HUGH HUNTLEY BRITISH FOREIGN OFFICE STOP AYEZ CONFIANCE STOP FRANCIS WILSON

Extrait correspondant à un marque-page

En plus de certains concepts mythologiques, d'autres similarités entre les ethnies noires d'Asie et les aborigènes Australiens peuvent être soulignées. On peut même établir un parallèlisme avec les tribus étudiées dans un précédent ouvrage : « Croyances et coutumes des primitifs de l'est de l'Inde ». En particulier, la plupart de ces groupes mangent de la cervelle de singes.

On m'a également parlé d'une tribu légendaire, appelée Chaucha ou Jocha possédant des similarités avec certaines ethnies noires et étant universellement connue pour ses rites cannibales.

— CROYANCES ET COUTUMES DANS L'ASIE DU SUD-OUEST, par Silas Patterson.

Story of the Fight by Rou

essayé moi-même, je suis sûr qu'il n'y a pas de danger ; si tout ce que m'a dit LeGrasse est vrai, cela pourrait vous aider grandement pour vos explorations des Rêves. Je dois ajouter que cette potion n'est efficace que si celui qui la boit passe la nuit à dormir dans un cimetière de plus de 100 ans d'âge. Plutôt bizarre non ? Bonne chance.

PAPIER D'AZATHOTH N° 17

Rapport de police de Providence

Agent de police Macklin
Date : 17/11/1919
Objet : Coups et blessures.

Sommes arrivés au domicile de Mr Mortimer Braddock à 22 h 35, suite à un appel téléphonique provenant de cette adresse. La personne s'est identifiée comme étant Mme Mortimer Braddock et s'est plainte d'avoir été battue par son mari. Nous avons frappé à la porte et Mr Braddock est venu nous ouvrir pour nous inviter à entrer, l'agent Smith et moi-même. Nous avons demandé à voir Mme Braddock,

PAPIER D'AZATHOTH N° 26a.

Rapport de police de Providence

Agent de police Jakow
Date : 2/4/1924
Objet : Arrestation pour homicide.

Sommes arrivés au domicile du suspect, Emmott Baxter, vers 18 h 00. L'homme déclare ne pas savoir où se trouvait son associé Edward O'Donnell. Le suspect a tout d'abord refusé de nous accompagner pour l'interrogatoire puis a finalement accepté.

PAPIER D'AZATHOTH N° 18

Rapport de police de Providence

Agent de police Herlihy et autres
Date : 1/11/1922
Objet : Trouble de l'ordre public, détention d'animaux non domestiqués.

Sommes arrivés au domicile de Mr Silas Patterson sur l'appel d'un voisin, Mr Oscar Hodge. Ce dernier s'est plaint d'être dérangé par des cris et des hurlements d'animaux provenants de la cave de Mr Patterson. Cette plainte a été rapportée à l'intéressé, lequel s'est révélé être un professeur d'anthropologie à l'université de Brown. Il nous a expliqué qu'il se livrait à des essais de chants indigènes pour les besoins du cours qu'il allait donner le lendemain, et il ajouta qu'il était désolé du dérangement qu'il causait. Il a admis avoir emmené chez lui une cage appartenant à l'université mais en précisant toutefois qu'elle était vide.

15/2/1923 : Nouvelle plainte déposée par Oscar Hodge pour les mêmes motifs. Les enquêteurs ont reçu le même genre d'explication. Ils ont prévenu Patterson qu'il devait cesser ses pratiques bruyantes.

21/3/1923 : Troisième plainte. Hodge a accusé Patterson d'amener chez lui des singes en cage, venant on ne sait d'où, pour les garder à son domicile. Ces déclarations ont été confirmées par la femme du témoin. Patterson a reçu un

PAPIER D'AZATHOTH N° 20

Extrait du « Livre d'Eibon »

... et à travers cette fenêtre ainsi ouverte, j'ai pu assister à la destruction de l'homme et de son avenir. J'ai vu le pouvoir qui en était la cause et qui a été la cause de bien d'autres destructions dans les temps anciens et oubliés. En utilisant l'énergie de la fenêtre, j'ai tressé deux grand filets pour ralentir et même arrêter le responsable de cette malédiction. Une fois le malfaisant stoppé dans sa course, ma magie nous épargnera le funeste sort qui nous était prédit, en figeant la course du temps et en crystallisant l'espace autour de notre soleil et de notre planète. L'âge d'or de l'humanité, hors d'atteinte de la destruction voulue par les dieux, règnera alors pour toujours.



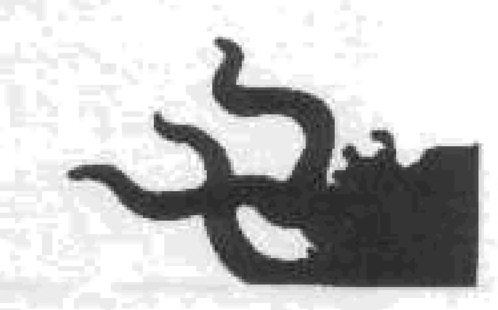


PAPIER D'AZATHOTH N° 16

Rapport de police de Providence

Agent de police O'Rourke
Date : 3/5/1917
Objet : Tentative de suicide.

Un accident pouvant être une tentative de suicide nous a été signalé par l'hôpital de Providence le 2 mai à 11 h 30. Une entrevue avec le médecin soignant nous a appris que la victime était infirme et obligée de rester dans un fauteuil roulant. Il a été conclu que son état était la cause probable de l'accident et que les preuves étaient insuffisantes pour donner suite à cette affaire. Apparemment, la victime se rétablit correctement.



laquelle est apparue sortant d'une autre pièce et tenant un linge humide sur son œil droit. Elle s'excusa pour le coup de téléphone en nous expliquant qu'il devait être le fait d'un voisin. Elle refusa de porter plainte et nia avoir été agressée par son mari.

second avertissement. L'enquêteur a demandé à visiter l'intérieur de la maison, l'anthropologiste a refusé qu'on le fasse sans mandat de perquisition.

1/6/1923 : Nouvelle enquête suite à une plainte de Hodge. Personne n'est venu ouvrir et nous n'avons rien vu à travers la fenêtre. Nous avons attendu deux heures avant que Patterson n'arrive, sortant d'une porte sur le côté de sa maison, et tenant une grande cage métallique à la main. Nous nous sommes approchés pour le questionner au sujet de ces bruits. Il affirma qu'il n'avait fait aucun bruit et accusa Hodge de sénilité. Il s'est excusé de ne pas être venu ouvrir en nous expliquant qu'il était en train de faire la sieste. Quand il a été interrogé au sujet de la cage, il nous a déclaré que parfois il ramenait des cages endommagées du département biologie de l'université pour les réparer et les nettoyer. Ce serait pour lui une sorte de passe-temps. Nous avons demandé à entrer chez lui mais il a rétorqué qu'il était déjà en retard pour son cours et nous a invité à revenir le lendemain. Lors de la perquisition du lendemain, aucun fait inhabituel ne fut découvert, sauf peut-être que les murs de la cave venaient d'être repeints et n'étaient pas encore secs.

14/10/1923 : Nouvelle plainte au sujet de ces bruits. Aucun résultat.

11/12/1923 : Nouvelle plainte, aucun résultat.

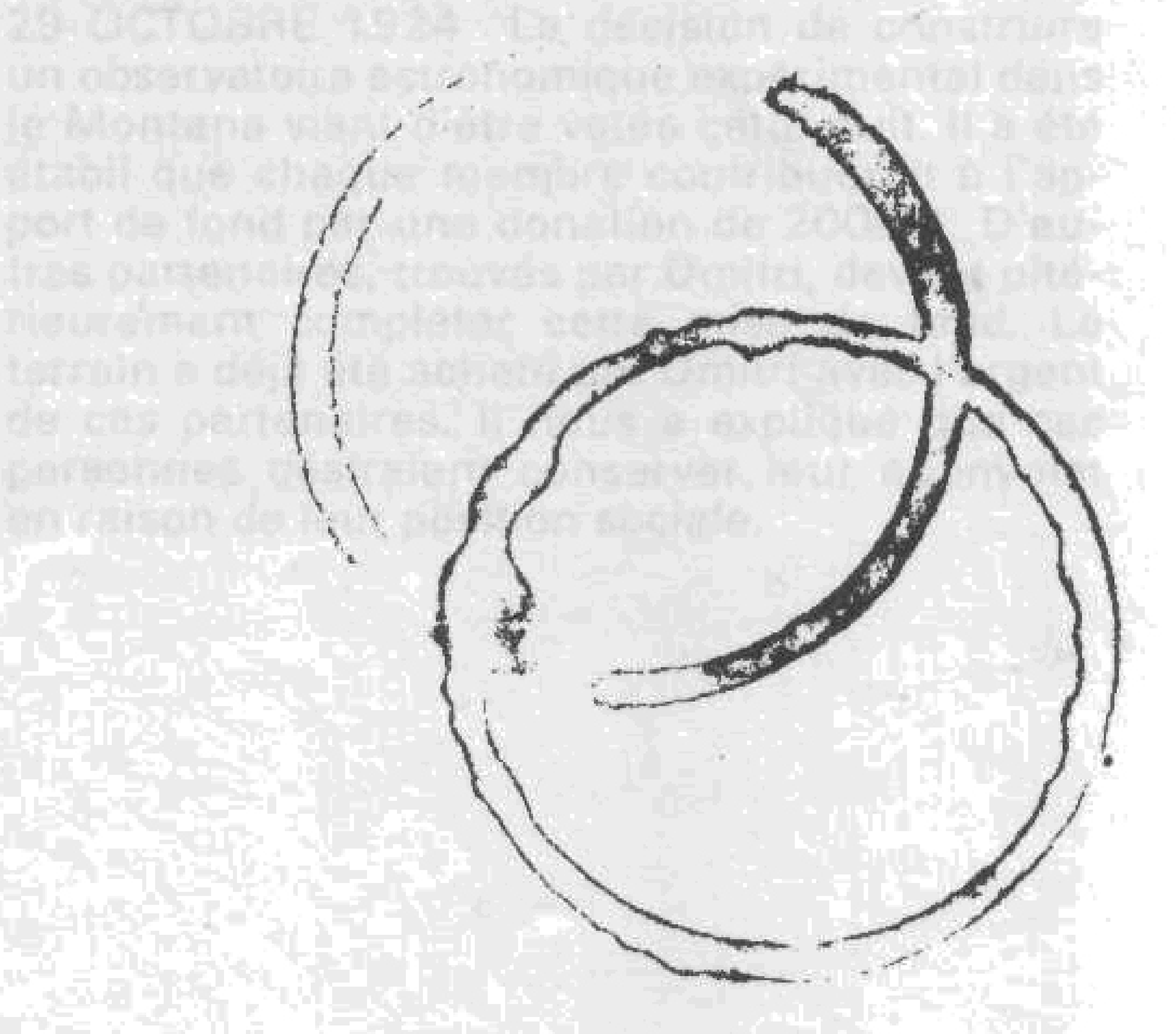
13/2/1924 : Nouvelle plainte, aucun résultat.

Pour celui que cela intéressera :

Je crains qu'il n'y ait un temps où toute chose doit finir et pour moi, ce temps doit être venu.

Tout au long de ma vie, et c'est loin d'être le cas pour tout le monde, j'ai eu l'occasion de faire beaucoup de bonnes choses et pas mal d'expériences. Je regrette peu et ne laisse personne derrière moi pour me pleurer; peut être quelques amis mais c'est tout. L'état actuel de mes nerfs ne me permet pas de poursuivre une carrière dans l'enseignement et j'ai bien peur d'être trop vieux et trop fatigué pour pouvoir finir mon troisième livre consacré à mes recherches; dommage. J'ai choisi de détruire mes notes et je suppose qu'ainsi mes expériences seront à jamais oubliées bien que je sente confusément qu'il n'en sera pas ainsi. Il ne me reste plus qu'à aller me jeter à l'eau. Ne vous en faites pas, Dieu veille sur nous tous.

Silas James Patterson.





Extraits des comptes rendus des réunions de l'Académie du Mardi Soir

12 JANVIER 1917 : Nous tous réunis en ce lieu décidons que les susnommés membres, à partir de ce jour font partie de l'« Académie du Mardi Soir » ; nous jurons de nous rencontrer tous les premiers et troisièmes Mardi de chaque mois jusqu'à ce que l'un d'entre nous désire renoncer à ces réunions.

11 JUIN 1920 : Le sujet de la réunion de ce soir est la présentation d'un nouveau membre à l'Académie : Mr Silas Patterson, anthropologiste bien connu, ayant déjà fait paraître deux ouvrages dans ce domaine. Mr Patterson s'est révéler être un invité aimable et son inscription sera votée à la fin de cette soirée. Il a toujours été heureux d'être parmi nous, et nous a fort diverti en nous comptant toutes ces soirées, de nombreuses anecdotes puisées dans son expérience personnelle.

30 AOUT 1922 : Ce soir, l'Académie est honorée de recevoir un hôte de marque, le professeur Dmitri Passelov, d'origine Russe, astronomicien réputé. Comme il est impossible pour lui de retourner dans son pays, il a pensé s'établir dans les environs de Providence. C'est un individu à la fois cordial et fascinant. L'Académie s'est montrée favorable à son entrée dans le groupe pour lequel il sera une source de connaissance et d'inspiration.

14 DÉCEMBRE 1922 : Nous avons ce soir la surprise et l'honneur d'accueillir Mr Vasily Kalyetka, qui vient d'échapper à la Russie et à la guerre. Apparamment, Mr Kalyetka était un ami de la famille de Passelov avant la révolution. Il a réussi à faire passer avec lui certains documents qui paraissent dignes d'intérêt. Bien que Dmitri, notre seul membre capable de lire ces écrits, reste vague au niveau des détails, il pense qu'ils ont trait à l'existence d'un corps céleste non découvert à ce jour. Dmitri et Wilson étudient ensemble ces documents et Wilson nous a promis une traduction afin que nous puissions tous les lire.

12 AVRIL 1923 : Jusqu'ici l'Académie a soutenu Dmitri pour qu'il puisse exposer au monde ce qu'il pense avoir découvert. Personnellement, bien que déconcerté par certains passages des documents Russes, je pense qu'il a trouvé là quelque chose de passionnant. Dans sa dernière tentative afin de collecter des fonds pour la construction de cet observatoire, il a invité un certain Brian Slim de New York City. Il semble que ce Mr Slim dirige un groupe appelé : « Regards sur une société future », un genre d'école du succès, une sorte d'entraînement pour de futurs dirigeants. Dmitri espérait l'amener à investir dans notre projet, mais il semblerait que ce monsieur soit plus intéressé par un recrutement d'autres membres pour son propre groupe. Ce dernier dit-il serait capable de nous aider plus que nous pourrions le croire, mais il faudrait y mettre le prix. Aucun des membres de l'Académie n'a été emballé par les arguments de Slim, et je me suis personnellement opposé au personnage. Après qu'il ait pris congé, les membres de l'Académie se sont retournés contre Dmitri en lui demandant à l'avenir de mieux choisir ses invités. Notre ami s'est confondu en excuses et nous a assuré qu'il n'était motivé que par son grand désir de commencer la construction et c'était dans cette optique qu'il avait invité Slim comme un partenaire potentiel.

29 OCTOBRE 1924 : La décision de construire un observatoire astronomique expérimental dans le Montana vient d'être votée cette nuit. Il a été établi que chaque membre contribuerait à l'apport de fond par une donation de 2000 $. D'autres partenaires, trouvés par Dmitri, devant ultérieurement compléter cette mise de fond. Le terrain a déjà été acheté par Dmitri avec l'argent de ces partenaires. Il nous a expliqué que ces personnes désiraient conserver leur anonymat en raison de leur position sociale.

Iles Andaman
le 08 Septembre 1918

Très cher père,

Je t'envoie cette lettre pour te prévenir que je suis saine et sauve et que tout va pour le mieux. Je suis sûre que le message du Commissaire Talbot t'a bouleversé, mais c'est parce qu'il n'avait pas compris la situation. Bien que mes kidnapeurs soient très primitifs, encore plus que mes ouailles habituelles, je n'ai jamais été réellement en danger.

J'ai pu communiquer avec eux dans un langage similaire à celui que je connaissais déjà et je suis restée avec eux quatres jours avant de retourner à la Mission.

C'est pendant cette période que le commissaire t'a écrit. N'ait aucune crainte, j'ai été relachée en bonne santé et j'ai même obtenue de certains d'entre eux qu'ils viennent me voir de temps en temps à la Mission.

Ta fille adorée

Cynthia

St Augustine, Floride
le 19 Octobre 1925

Cher père,

Je sais que nous avons eus quelques différents dans le passé et que je n'ai eu guère de contacts avec toi depuis que j'ai quitté le service ; mais maintenant j'ai besoin de ton aide et j'espère que tu ne la refuseras pas. Je pense avoir trouvé un travail intéressant, avec un associé capable de m'aider à organiser l'affaire.

Grace à mon expérience de la Marine Marchande, je crois être capable de monter avec lui une entreprise de renflouage qui devrait être assez rentable. Il y a de nombreuses épaves dans les environs et rien qu'avec les primes des compagnies d'assurances, nous devrions être capable de nous enrichir rapidement. On dit qu'il y aurait également les restes d'anciens vaisseaux espagnols, chargés de trésors.

Père, tout ce que je te demande, c'est une avance de fonds de 5000 dollars qui nous permettrait d'acheter un bateau.

Je t'en prie, vois ce que tu peux faire et tiens moi au courant

Affectueusement
Colin

PAPIER D'AZATHOTH N° 24

Helena, Montana

le 29 Août 1924

Cher Mr Braddock,

Je vous écrit au sujet de la demande de votre client. Mr Dimitri Passelov, pour acheter des terres appartenant à Sylvia Englund de Garrison dans le Montana ; j'ai parlé à cette personne et je puis vous assurer qu'elle a bien le sale caractère qu'on lui prête. Après une courte enquête, il m'a été facile de découvrir qu'elle connaissait quelques problèmes financiers et j'ai pu obtenir sa signature sur l'acte de vente des terrains qui vous intéressent.

J'espère que mon travail vous aura donné entière satisfaction et peut être ferez vous de nouveau appel à moi pour traiter le même genre d'affaire dans cette région.

DHaddock J.D.

David Haddock J.D.
Juge de Loi

PAPIER D'AZATHOTH N° 39

Pour un ami :

Je dois quitter la ville pour sauver ma vie mais avant de partir, j'aimerai aider un ami. Colin Baxter est innocent.

J'étais dans l'église quand les hommes ont tué le Père à coups de pelle, les deux hommes de la ferme aux alligators. Je ne les ai pas vu, mais j'ai reconnu l'horrible voix du premier et leur camion. Le pauvre Père était déjà mort quand je me suis rendu près de lui, alors je me suis enfuie. S'il vous plaît, essayez d'aider Colin.

Esmeralda.

Extraits du journal intime de Philip Baxter

4 AVRIL 1912 : Moi, Philip Baxter, veuf, avec maintenant mes trois enfants capables de se débrouiller plus ou moins seuls, ai décidé d'entamer une nouvelle étape de ma vie, en conséquence de cette décision, je commencerais à partir de maintenant à consigner tous les événements marquants de ma vie, ainsi que les commentaires qu'ils m'inspireront dans ce journal.

2 MAI 1917 : C'est une date qui me marquera à jamais. Je sais que Julian a été profondément choqué par sa maladie, au point de prendre sa retraite immédiatement, mais je ne pensais pas qu'il en arriverait là. Comment a-t-il pu faire cela ? Je suppose que ça ira mieux d'ici quelque temps, mais je ne peux pas me décider à en parler à Cynthia. Elle aime tant son oncle et lui témoigne tellement de respect que je crains que le choc de cet acte ne soit trop dur à supporter pour elle. Sans doute ne devrais-je pas lui en parler du tout ? Peut-être lui dirais-je un jour, personnellement, quand elle reviendra à la maison.

7 NOVEMBRE 1918 : Je suis tellement préoccupé que je n'arrive même pas à réfléchir. J'ai reçu aujourd'hui une lettre du commissaire Talbot, des îles Andaman, me disant qu'il pense que ma fille a été capturée par des sauvages ! Il ajoute qu'il n'y a aucune raison qu'on lui fasse du mal, mais j'ai déjà entendu tellement d'histoire à propos de ces primitifs ! Je prie Dieu qu'elle soit libérée au plus vite.

12 NOVEMBRE 1918 : Quel soulagement ! Ma fille est saine et sauve ; je viens de recevoir une lettre d'elle me donnant de bonnes nouvelles. Je suis heureux.

3 JUIN 1919 : J'ai eu une terrible dispute avec Emmot hier soir. Il m'accuse de favoriser Colin en toutes choses. Je lui ai affirmé que j'ai toujours fait l'effort de traiter mes enfants d'une manière égale mais il n'a rien voulu entendre et est sorti de la maison en criant qu'il me quittait. J'ai appelé le bureau du juge cette après-midi pour parler avec lui et savoir au juste ce qu'il voulait quitter ; il m'a juste répondu qu'il allait démissionner pour monter sa propre entreprise. Comment avons-nous pu en arriver là ?

18 FÉVRIER 1927 : Je ne me suis pas sentis très bien dernièrement et j'ai vu le docteur Baxter qui m'a refait des examens cardiaques. Il m'a dit que tout allait bien et que ce n'était pas la peine que je m'en fasse. Néanmoins je me sens fatigué et mal à l'aise, de plus, cette série de cauchemars me prive du sommeil dont j'aurais besoin pour me reposer. Peut-être devrais-je en parler à Julian ? Je sais que depuis son accident, il s'est lancé dans l'étude des rêves et de leurs interprétations.

28 MARS 1927 : Je me suis finalement décider à aller voir mon frère pour lui parler de mes plus récents cauchemards et il a semblé profondément intéressé par mes problèmes. Il m'a suggéré de noter dans un cahier ce dont je me rappellerais juste après le réveil. Ensuite il lira mes notes et commentera les rêves. Julian m'a dit que cela risquait de prendre du temps mais que c'était une méthode qui s'était révélée efficace dans bien des cas. Je pense que je vais essayer.

16 AVRIL 1927 : Je viens d'avoir le rêve le plus étrange que je n'ai jamais eu. Tout semblait tellement réel et vivant que je me rappelle énormément de détails : les noms, les lieux, les personnages. J'y ai même vu des étudiants auxquels je n'avais pas pensé depuis de nombreuses années. Cela sort tellement de l'ordinaire que même après avoir tout noté dans mon journal des rêves, je n'ai pas osé le montrer à Julian de peur qu'il ne me prenne pour un fou. Je n'en suis pas sûr mais je pense que la cause en est la drogue qu'il m'a préparé. J'ai dormi bien plus longtemps et plus profondément que la normale, et ce rêve semblait si réel que s'en était effrayant. Bien que Julian soit persuadé du contraire, je pense que cette analyse ne résoudra pas mes problèmes. Je

27 Avril 1925,

Cher Dmitri,

Je t'envoie cette courte lettre juste pour te dire que je suis sur le point de faire une découverte capitale sur le sujet qui nous préoccupe depuis si longtemps maintenant. Bien qu'il me soit encore impossible de te fournir les détails, j'ai trouvé une nouvelle source d'information sur ce que nous cherchons. Je suis en train d'essayer de retourner vers cette source, mais j'ai quelques problèmes en ce qui concerne le trajet. Ne crains rien je suis quelqu'un possédant beaucoup de ressources.

Respectueusement,

Philip BAXTER

me demande comment lui dire sans qu'il en soit vexé. Dans cette ville je me souviens très bien avoir lu un livre recélant certains secrets. Dans ce livre, quelqu'un avait annoté la marge avec des caractères ressemblants à du chinois. Une fois réveillé, j'ai essayé de les recopier et ils me semblaient si cohérents que je les ai montrés à Francis pour voir s'il pourrait les traduire.

18 AVRIL 1927 : Mauvaise journée. J'ai surpris un de mes étudiant en train de lire un de ces magazine moderne en classe, caché derrière un de ses livres de cours. Je lui ai confisqué ce magazine et l'ai sévèrement réprimandé.

20 AVRIL 1927 : J'ai parlé avec Francis aujourd'hui, il semblerait que les soit-disants caractères chinois que j'ai vu en rêve ne veuillent rien dire. De toute façon, tout cela ne me surprend plus.

22 AVRIL 1927 : Déception. J'ai été voir Julian aujourd'hui pour qu'il me donne à nouveau cette poudre étrange pour dormir. Je lui ai menti en prétendant qu'elle m'aidait à dormir mais je ne lui ai pas parlé des rêves bizarres qu'elle me faisait faire. A mon avis il soupçonne quelque chose car il m'a répondu qu'il n'en connaissait pas les effets secondaires et ne veut plus m'en prescrire avant de les maîtriser. Je me demande toujours si je dois lui avouer la vérité.

27 AVRIL 1927 : Il faut que je me procure cette drogue ! J'ai la clé de son domicile, je n'ai plus qu'à attendre qu'ils sortent, lui et Matthews. Je pourrais alors m'introduire dans la maison puis dans le laboratoire pour chercher le cahier dans lequel il enregistre ses produits pharmaceutiques ; il doit bien y avoir la formule de cette poudre.

28 AVRIL 1927 : Enfin ! J'ai réussi à me procurer la formule. C'était plus facile que prévu et je suis sûr de ne pas avoir été repéré par un voisin de Julian quand je suis entré dans sa maison. Le dossier était facile à trouver et j'ai pu recopier la formule. Il ne reste plus qu'à réunir les ingrédients nécessaires à sa fabrication.

30 AVRIL 1927 : Ce soir c'est le grand soir. J'ai toute la drogue dont j'ai besoin sous la main et après en avoir pris, je m'endormirais pour voir si je peux retourner dans ce monde étrange que j'ai déjà visité. Ce sera peut-être dangereux mais je ne peux laisser passer cette occasion de l'explorer et d'en savoir plus. Cette nuit je m'enfonce dans le domaine des rêves à la recherche du temple des Anciens dans l'espoir de dénicher les secrets qui contrôlent la destinée de l'homme.

3 Septembre 1916 : Il vient de m'arriver la chose la plus importante de ma vie. J'ai visité l'île en face de la notre, de l'autre coté du bras de mer. Depuis longtemps je voulais prendre contact avec le peuple qui y vit pour leur enseigner ma philosophie issue des universités. Maintenant c'est moi leur élève. Ils m'apprennent de nouvelles choses et aident ma mémoire à se souvenir d'autres plus anciennes, des évènements qui se sont produit pendant mon enfance, mais que j'avais oublié dans cette vie d'illusions que j'ai mené depuis. Bientôt la vérité sera révélée, un nouveau soleil apparaîtra dans le ciel.

11 Octobre 1917 : Nous avons eu un visiteur ; un étrange bonhomme,

Le 31 Août 1918.

On m'a raconté récemment que Cynthia Baxter, une missionnaire, aurait été kidnapée par une tribue de primitifs vivant sur l'île voisine. Les autochtones prétendent que les membres de cette tribu ne sont pas de vrais Andaman, de par leur aspect physique et leur language. J'ai envoyé une patrouille pour enquêter mais après qu'ils aient questionné la tribu Onge qui vit à coté de la mission, j'ai une autre version des faits : d'après le guérisseur local, Mlle Baxter aurait tout d'abord refusé d'accompagner les indigènes en question, puis après avoir discuté avec leur chef, elle aurait finalement accepté et serait montée de son plein gré dans leur canoë. Elle est revenue le lendemain sans qu'aucun mal ne lui ait été fait.

Colonel Leslie Talbot.

Silas Patterson, qui se prétendait être un ami de l'oncle Julian. C'est un anthropologiste et il est resté là plusieurs jours pour étudier les Onges, mais il est clair qu'il était bien plus intéressé par mes amis de l'autre île. Il a voulu emprunter un canoë pour s'y rendre mais a changé d'avis quand nous lui avons dit combien ces primitifs pouvaient être cruels quand ils étaient dérangés. Je pense qu'il était plutôt inoffensif mais je suis bien contente qu'il soit parti.

12 Novembre 1917 : Aujourd'hui j'ai rendu visite au peuple de l'île. J'ai appris à connaître Yog-Sothoth.

Mon cher Ian,

Bon, voilà un certain temps que je suis sur le coup et je commence à avoir une bonne vue d'ensemble sur ce qui nous préoccupe. J'ai essayé de suivre Englund plusieurs fois mais on dirait qu'elle sait quand je suis là ou non. Je ne pense pourtant pas qu'elle aît des soupçons. Elle a l'air innocente et semble avoir en tout cas les mêmes motivations que les nôtres. Comme convenu, je n'ai pas encore essayé d'aborder le sujet avec elle. J'ai encore trouvé d'autres traces et j'ai eu deux occasions de les entrevoir mais rien de plus. As tu des nouvelles de nos amis du Canada?

Ah si, il y a une chose que j'ai vu. J'hésite un peu à t'en parler, ça ressemblait au fantôme de chef Joseph. Ce n'était pas un fantôme je suppose, juste un de ces ermite de la montagne bien qu'il avait l'air plutôt pâle. Peut-être vit-il dans une caverne ce qui expliquerait pourquoi sa peau est si blanche. C'est maintenant la deuxième fois que je le vois, marchant dans les bois, mais à chaque fois que j'ai voulu m'approcher, il avait disparu, il doit connaître la région comme sa poche. Quoiqu'il

en sort, je n'ai pas pu le trouver. D'autres habitants de la région l'ont vu aussi, de telle sorte que je suis sur que ce n'est pas moi qui perd la tête (enfin j'espère!). J'irai a Garrison demain pour poster cette letre, désolé de ne pas avoir de meilleures nouvelles

Ton ami Robert Marshall

PS. Je crois que j'ai quelque chose à ajouter avant de poster ceci. Je ne sais pas ce qu'il y avait dans les bois cette nuit, mais cela m'a flanqué une peur de tous les diables. Il était a peu près 22h00 et je venais de reposer le manuel et d'éteindre la lampe, quand j'ai entendu une sorte de voix qui venait de la lisière de la forêt. C'était plus que bizarre Ian! Ca Bourdonnait horriblement et je te jure mes grands Dieux que ça m'appelait par mon nom. Je ne sais pas ce que c'était mais je ne suis pas sorti vérifier. Je me suis penché par la fenêtre mais quoique ce fût, c'est resté hors de vue. Ça peut paraitre idiot d'écrire ça à la lumière du jour, alors qu'il ne semble plus qu'il y ait de problème, mais je te garantis que cette nuit je ne dormirai que d'un oeil.

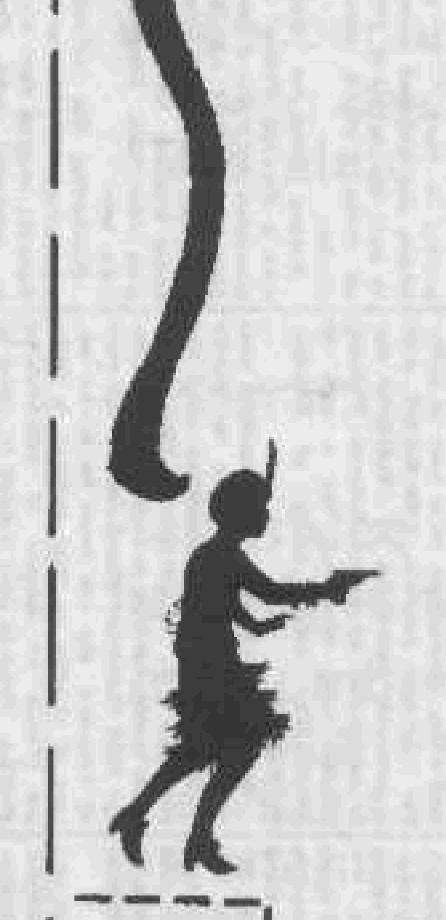
R.M.

PAPIER D'AZATHOTH N° 40d

Violeurs de sépultures au cimetière de St-Augustine

La nuit dernière, des inconnus ont pénétrés dans le vieux cimetière au nord de St-Augustine pour y voler deux corps récemment enterrés. Le Père Garcia, prêtre de l'église voisine a découvert les tombes ouvertes et immédiatement prévenu la police. Les deux tombes en question étaient celles de deux vagabonds enterrés aux frais de la ville. Aucun mobile n'a été trouvé pour cet étrange enlèvement.

— le Jacksonville Sentinel, octobre 1926.



PAPIER D'AZATHOTH N° 40a

Macabre découvertes à l'élevage d'alligators

La police de St-Augustine a fait aujourd'hui l'horrible découverte d'un pied humain, dans un des bassins réservés aux sauriens de la ferme d'alligators de Mr Korsky.

La police a été prévenue par Mr Eli Simpson, employé de cette célèbre attraction touristique. En arrivant le matin, il remarqua une chaussure surnageant au milieu d'un bassin. Cette chaussure contenait un pied humain.

La police n'a pas réussi à identifier à qui appartenait ce pied ; elle pense qu'il s'agirait d'un vagabond qui, cherchant un refuge pour la nuit, se serait introduit dans la ferme et aurait malheureusement glissé dans le bassin.

Aucune charge n'a été retenue contre Maynard Korsky, le propriétaire de l'exploitation.

— le Jacksonville Sentinel, Mai 1927.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41a

Vieux document en Espagnol marqué par le temps

Rédigé par le Père Rolando Tortulla de Tolède, Espagne, an de grâce 1571, en guise de rapport pour l'Eglise et le roi sur les conditions de détention des deux hérétiques Français, emprisonnés dans les cachots sous le monastère.

J'ai pu constater de mes propres yeux la dégénérescence des prisonniers. Leur cellule est propre et aérée, pourtant la puanteur est telle qu'elle m'a fait repartir. Le temps que je suis resté, j'ai pu voir comment la maladie était en train de les détruire graduellement. Il ne reste plus aucun orteil à leurs pieds, et il boîtent fortement tous les deux en tournant dans leur cellule pour essayer d'éviter le plus possible la lueur de nos torches. Je suis persuadé que ces hérétiques

PAPIER D'AZATHOTH N° 41c

Une feuille de papier jaunie, en Espagnol, datée de 1641

La construction du Castillo De San Marcos avance lentement mais de manière satisfaisante. Les murs sont maintenant montés et la plupart des catacombes du monastère ont été incorporées dans la nouvelle construction. Une tentative de transfert d'un prisonnier Français nous a causé quelques problèmes. Il a fallu trois hommes pour en venir à bout et un de nos soldats, José Garcia a été projeté contre le mur, la tête la première, et est resté trois jours incapable de parler. Nous avons préféré laisser le prisonnier dans sa vieille cellule plutôt que de prendre le risque de le transférer dans la nouvelle.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41b

Une feuille jaunie, écrite en Espagnol et agrafée avec un résumé en Anglais

Les galions la *Rosario* et le *Nino* sont partis de St-Augustine au printemps 1597, transportant les richesses du nouveau monde. Seul le *Nino* a pu achever son voyage, car la *Rosario* a coulé sur un haut-fond quand les vaisseaux furent pris dans une tempête qui dura deux jours. Le rapport précise qu'une quantité considérable d'or a été perdue, ainsi que l'équipage tout entier et un prisonnier religieux d'origine Française.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41d

Feuille jaunie, rédigée en Espagnol d'une main tremblante

Moi, Père Cedrico d'Aragon, en l'an de grâce 1662, j'ai pu voir l'état monstrueux du prisonnier détenu dans les catacombes sous le Castillo De San Marcos, à St-Augustine. Je ne veux pas entrer dans les détails mais ses geôliers n'ont pas exagéré leur rapport. Cela ne m'étonne pas que personne ne veuille nourrir ou soigner le prisonnier. Je suis partisan de le laisser, sans y toucher jusqu'à ce que sa pauvre âme torturée quitte cette terre.

doivent rester là pour expier le châtiment que dieu leur a imposé et qu'il faut abandonner l'idée de les transférer en Espagne sous prétexte de les examiner. Je crains de plus que les interrogatoires intensifs des prisonniers ne contaminent les dignitaires de la Sainte Inquisition.

PAPIER D'AZATHOTH N° 41e

Feuille jaunie, rédigée en Espagnol d'une main ferme

Moi, Père Cedrico d'Aragon, alors que je retournais pour une visite à St-Augustine, en l'an de grâce 1682, j'ai pu inspecter la cellule où a été détenu le prisonnier, sous le Castillo De San Marcos. Le capitaine m'avait prévenu que leur prisonnier avait littéralement disparu, quelques mois auparavant. J'ai trouvé la cellule vide, sans autres traces d'occupation que celles laissées par les rats que l'on retrouve habituellement en ces lieux. En ouvrant la porte et en pénétrant dans la pièce nous aperçûmes avec stupeur plusieurs pierres déplacées dans le mur du fond, démasquant l'entrée d'un sombre tunnel s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. Le capitaine a immédiatement ordonné à ses hommes de combler le passage avec des pierres. Le mur fût reconstruit avec ses propres pierres et du mortier, scellant ainsi pour toujours le destin du terrible prisonnier.

PAPIER D'AZATHOTH N° 43

Extrait du Cthaat Aquadingen

Au plus profond de la jungle de Kled, ou la vie rejoint la mort, celui au vert manteau, celui qui se trouve dans la clairière, celui qui se tourne et observe, celui qui voit et qui sait tout, attend le jour de la venue. Les étoiles, nées du chaos de pierres, tombent et vient alors le temps des changements. L'homme qui attend dans la Clairière connaît le lieux et le moment de cette chute.

PAPIER D'AZATHOTH N° 44

Extrait du manuscrit Pnakotique

Avant de voyager jusqu'à Ybb-Tsll, les prêtres de la Lame d'Ivoire doivent se préparer à la grande annulation mystique que peut leur imposer le Dieu qu'ils veulent rencontrer. Ils se réunissent à côté d'une grande piscine, en face du palais. Là, rampant sur les pieds et les mains, ils s'approchent de leur terrible dieu.
C'est suivi par une note en chinois signifiant : « chercher l'arche de pierres ».

PAPIER D'AZATHOTH N° 41f

Extrait d'un des articles de Donald Houlton en 1892

Dans cette intéressante vieille cité, j'ai eu l'occasion de visiter l'historique Castillo De San Marcos. En explorant les catacombes, j'ai découvert un passage secret fermé par un pan de mur pivotant. En appuyant au bon endroit, le panneau pivote et révèle une série de tunnels visiblement inconnus et non utilisés depuis les jours de l'occupation Espagnole.

Avec des visions de pirates et de contrebandiers plein la tête, je les ai parcouru. Malheu-

PAPIER D'AZATHOTH N° 41g

Pamphlet religieux découvert à St-Augustine, datant de 1792

Une sombre malédiction, lancée par Satan est sur nous. Ils vivent la nuit et se nourrissent de pourriture. Ce ne sont pas des humains mais ils marchent comme des hommes, pour tenir leur place parmi nous. Ils habitent ici depuis longtemps et leur monstruosité s'en est accrue. Ils sont devenus puissants, terrorisant tout ce qui est sain et juste. Pour se cacher, eux et leurs activités, ils révêtent le manteau de l'honorabilité. Beaucoup des dirigeants de notre ville embrassaient et embrassent encore leur croyances. Je ne citerai aucun nom, ni ne révèlerai mon identité, sinon les diables s'empareront de moi et de ma famille. Mais la vérité doit être proclamée, le peuple de St-Augustine doit être mis en garde contre les dangers qui se cachent parmi lui.

PAPIER D'AZATHOTH N° 45

Traduction des symboles de rêve

Le père qui se tient dans le centre de... dans l'obscurité, son fils qui grandi s'élance dans les sphères de ... en tournoyant sans fin dans le sombre vide ; lui, l'esprit millénaire dans le désert, qui doit... passant et repassant jusqu'à...

reusement, tout ce que j'ai pu trouvé, ce n'est qu'un couloir bordé de cellules dont la plupart n'ont visiblement pas servies. L'une d'elles cependant conservait encore les marques de son occupation. J'y ai trouvé des vestiges de graffitis en Français, ainsi que des espèces de spirales et de formes géométriques, le tout illustré de formes bondissantes d'animaux et d'humains cornus. J'ai également pu voir des scènes représentant des étoiles filantes ou des comètes passant dans un ciel étoilé. La pièce commençait à se dégrader et le mortier qui joignait les pierres s'était transformé, en de nombreux endroits, en poussière. J'ai fait part de ma découverte à la société d'histoire locale.

TABLE DES MATIÈRES